Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Bedankt voor de aanschaf van het Nintendo DSi™-systeem.

NINTENDO DSi

Basis-informatie
Pag. 353

Functies en instellingen
Pag. 369

Onder-steuning
Pag. 445

NOT FOR REPRINT

TM, ® AND NINTENDO DSi ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ALL RIGHTS RESERVED.
© 2009 NINTENDO.

Hartelijk dank voor de aanschaf van het Nintendo DSi™-systeem. Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en volg de aanwijzingen.

Vergeet vooral niet de folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie te lezen. Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een ouder of verzorger de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen. Bewaar deze handleiding zorgvuldig, zodat je er later nog eens iets in kunt opzoeken.

Inhoud

- Nintendo DSi-systeem
  (TWL-001 (EUR))

- Nintendo DSi-voeding
  (WAP-002 (EUR))

- Nintendo DSi-stylus
  (TWL-004) x 2
  Opmerking: één stylus bevindt zich in de zijkant van het systeem.

- Nintendo DSi-snelstartgids
  Lees deze gids om snel een overzicht te krijgen van de hoofdfuncties en om te leren hoe je software kunt starten.
- Nintendo DSi-handleiding
  · Basisinformatie
  · Functies en instellingen
  · Ondersteuning
  Lees deze informatie als je denkt dat het product kapot is.
- Folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie

NOT FOR REPRINT

Nintendo DSi-handleiding

Basis-informatie

De volgende onderwerpen worden besproken in dit deel van de Nintendo DSi-handleiding.

- Namen en functies van onderdelen
- De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi opladen
- De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi vervangen

Naast dit deel van de handleiding, dient ook het gedeelte Functies en instellingen te worden gelezen.

Inhoud

Namen en functies van de onderdelen 356

De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi opladen 361

Aanpassen van het volume/de helderheid van schermen 364

Gebruik van SD-geheugenkaarten 365

De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi vervangen 366

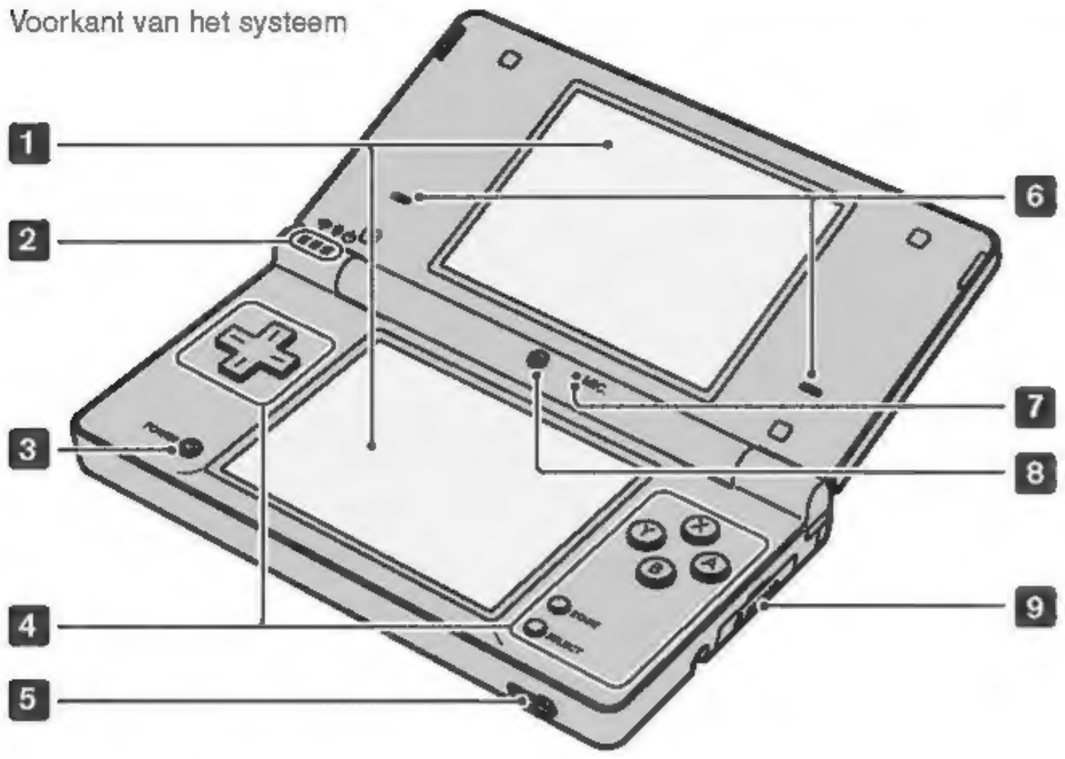
Gebruik van de Nintendo DSi-stylus en het touchscreen 368

REPRINT
NOT FOR

Namen en functies van onderdelen

Nintendo DSi-systeem (TWL-001(EUR))

Voorkant van het systeem



1 **Lcd-schermen**

Twee verlichte lcd-kleurenschermen. Het onderste scherm (het touchscreen) registreert aanrakingen. Software die hier gebruik van maakt, kan worden bestuurd met de bijgeleverde Nintendo DSi-stylus en dient te worden bediend met een door Nintendo gelicenseerde stylus. De schermhelderheid kan op vijf niveaus worden ingesteld.

LET OP: plaats je vingers bij het openen van de Nintendo DSi niet op het scharnier, zodat ze niet bekneld kunnen raken. Pag. 364 →

2 Draadlooslampje Oplaadlampje Aan/uit-lampje

3 **POWER-knop**

- Als het systeem uit staat: indrukken om het systeem aan te zetten.
- Als het systeem aan staat: · indrukken om het systeem opnieuw op te starten en terug te gaan naar het **Nintendo DSi-menuscherm**.
  · ingedrukt houden (0,5 seconden of langer) om het systeem uit te zetten.

4 **Besturingsknoppen**

De richtingsknop, de knoppen A, B, X, Y, START en SELECT. Deze worden gebruikt om spellen te besturen. Lees de handleiding van het spel dat je wilt spelen voor specifieke informatie over de spelbesturing.

5 **Aansluiting hoofdtelefoon/microfoon**

Voor het aansluiten van een stereo hoofdtelefoon, externe microfoon of headset (worden apart verkocht). Als een van deze accessoires is aangesloten, komt er geen geluid uit de luidsprekers.

6 **Luidsprekers**

7 **Microfoon (MIC.)**

Bedoeld voor software die is ontworpen om de microfoon te gebruiken.

8 **Camera binnenzijde**

Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera te gebruiken.

9 **SD-kaartopening**

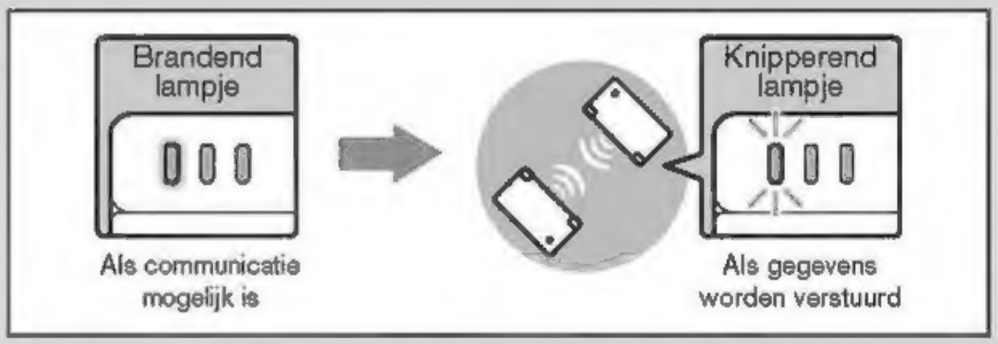
Voor gebruik van SD-geheugenkaarten (ook wel 'SD-kaarten' genoemd). Deze worden apart verkocht. Pag. 265 →

Functies van de lampjes

De lampjes geven de status van het systeem weer. De status is afhankelijk van de kleur van het lampje, en of het lampje blijft branden of knippert.

Draadlooslampje

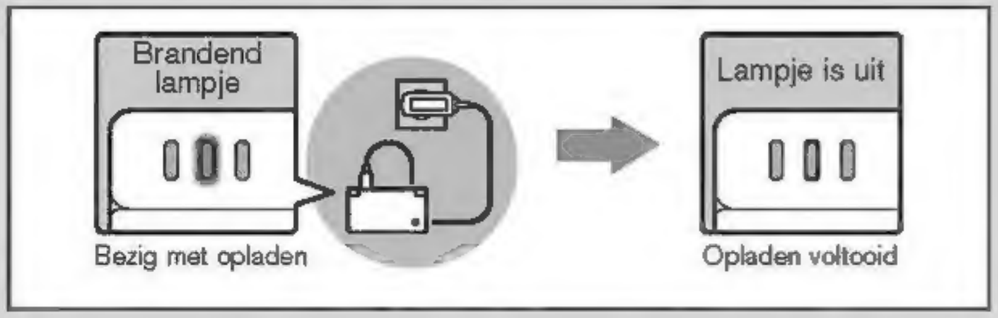
Geeft geel licht als DS draadloze communicatie wordt gebruikt.



REPRINT
NOT FOR

Oplaadlampje

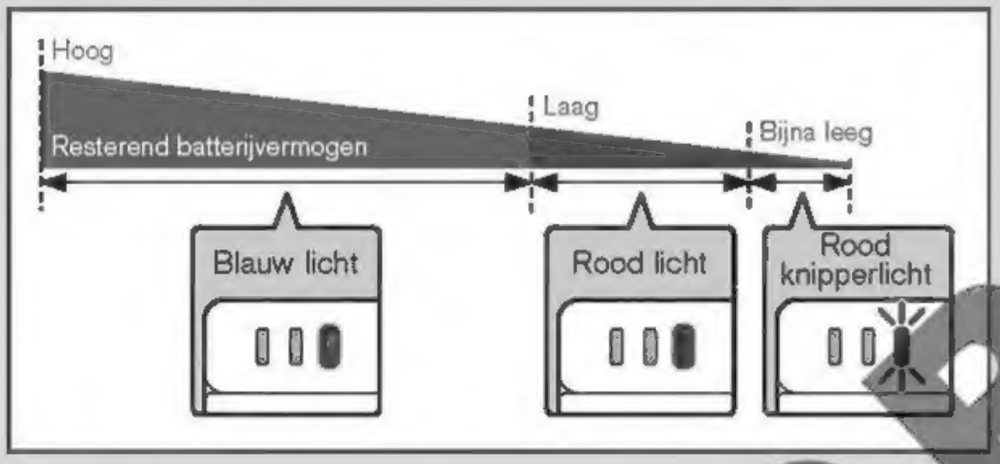
Geeft oranje licht als de batterij wordt opgeladen.



- Als je een spel speelt terwijl de batterij wordt opgeladen, zal het oplaadlampje mogelijk niet uitgaan als het opladen is voltooid. Dit duidt niet op een mankement.
- Als het oplaadlampje knippert, kan het zijn dat de batterij niet goed is aangesloten. Zorg dat de batterij correct is geplaatst en goed is aangesloten. Pag. 366 →

Aan/uit-lampje

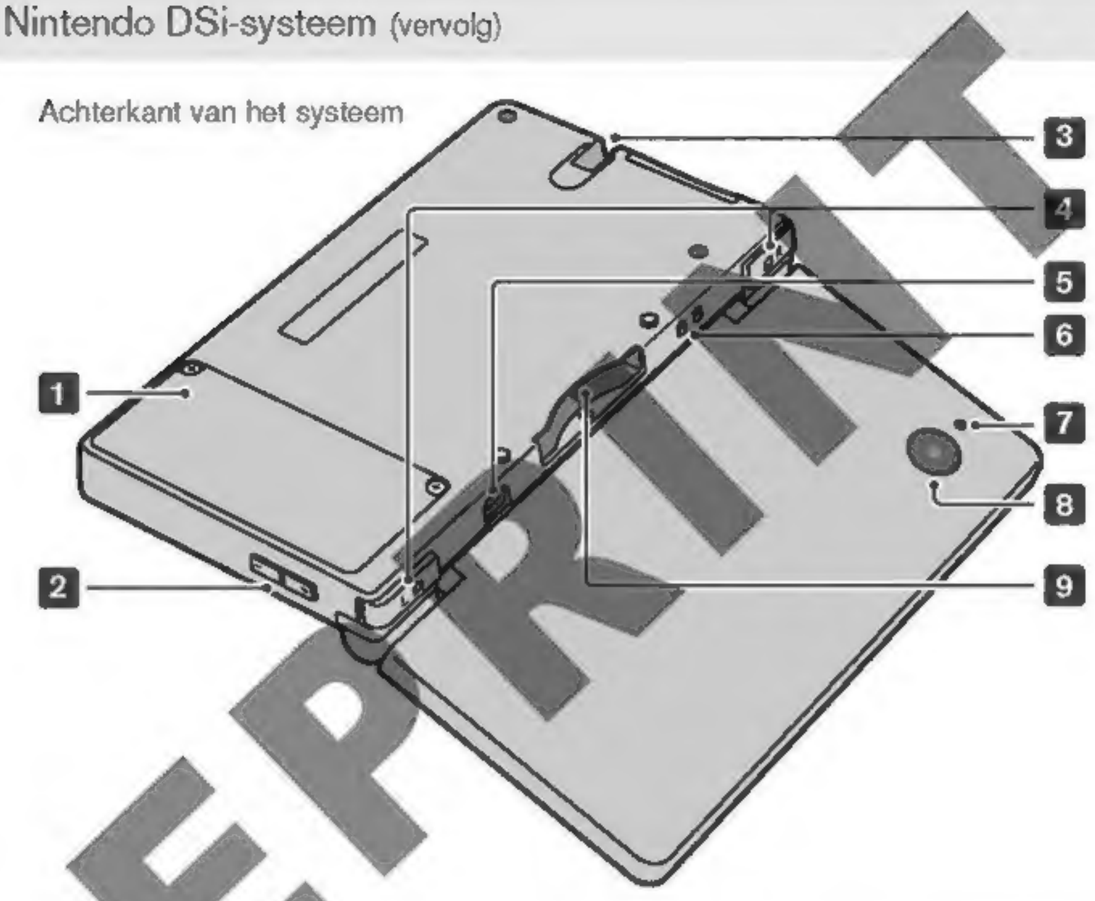
Geeft blauw licht als het systeem aan staat. Wordt rood als de batterij leeg begint te raken en gaat knipperen als de batterij bijna volledig leeg is.



Opmerking: als het aan/uit-lampje rood brandt, moet je je spel opslaan en de batterij opladen. Als de batterij leeg is voordat je je spel hebt opgeslagen, kun je gegevens verliezen. Als het lampje langzaam helderder en doffer wordt, met blauw of rood licht, is de energiebesparende slaapstand geactiveerd.

Nintendo DSi-systeem (vervolg)

Achterkant van het systeem



1 Batterijdeksel

Deze kun je verwijderen om de oplaadbare batterij te verwijderen of te vervangen. Zie Pag. 366 → voor meer informatie over het vervangen van de batterij.

2 Volume/helderheid

Hiermee kun je volume en helderheid (in 5 stappen) veranderen. Pag. 364 →

3 Nintendo DSi-stylushouder

Plaats de Nintendo DSi-stylus na gebruik altijd terug in de houder.

Opmerking: steek alleen de officiële Nintendo DSi-stylus in de stylushouder. Als je er iets anders in steekt, kun je het systeem beschadigen of raakt de stylushouder mogelijk geblokkeerd.

4 Besturingsknoppen (L-knop, R-knop)

5 Externe uitbreidingsaansluiting

Hierop kun je de Nintendo DSi-voeding (inbegrepen) aansluiten om de batterij op te laden of om de Nintendo DSi te gebruiken met stroom van het lichtnet. Pag. 361 →

6 Bevestigingspunt voor polsbandje

Voor het bevestigen van een polsbandje (wordt apart verkocht).

7 Cameralampje

Dit lampje brandt als de camera aan de buitenzijde wordt gebruikt.

8 Camera buitenzijde

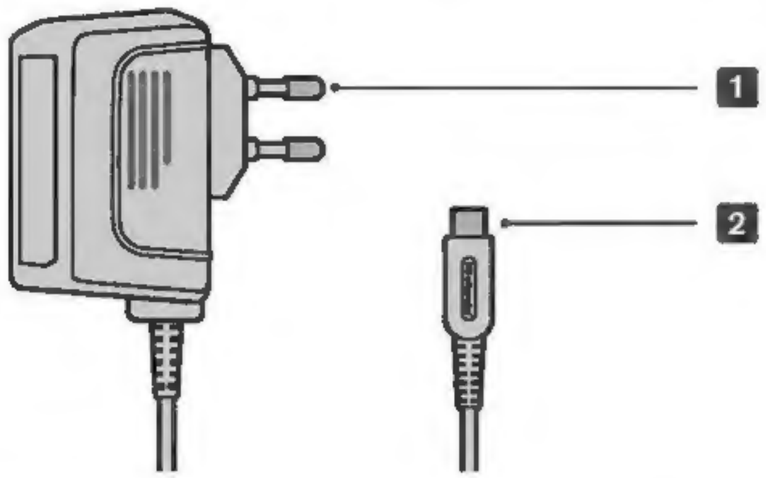
9 Opening voor DS Game Cards

Voor het laden van Nintendo DSi Cards, Cards die compatibel zijn met de Nintendo DSi en Nintendo DS Cards.

REPRINT
NOT FOR

Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR))

Dit is de voeding die je moet gebruiken voor het opladen van de Nintendo DSi.



1 AC-stekker

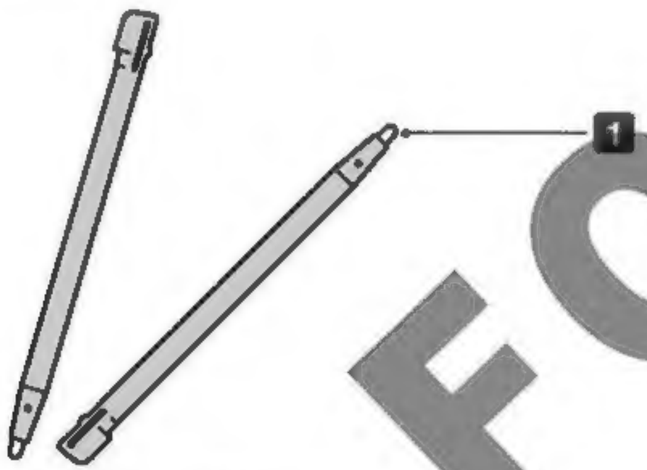
Stekker voor gebruik in een standaard 230-volt stopcontact.

2 DC-stekker

Moet worden aangesloten op de externe uitbreidingsaansluiting om de batterij op te laden of om de Nintendo DSi te gebruiken met stroom van het lichtnet.

Nintendo DSi-stylus (TWL-004)

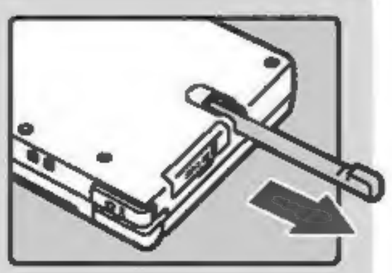
Een stylus die is gemaakt om het systeem te bedienen door het touchscreen (onderste scherm) aan te raken.



1 Styluspunt

Plaats dit uiteinde van de stylus op het touchscreen om het systeem te bedienen.

Het systeem wordt geleverd met twee stylussen. Eén stylus bevindt zich in de stylushouder, aan de zijkant van het systeem. De andere kun je bewaren als reserve.



De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi opladen

LET OP: gebruik de Nintendo DSi-voeding niet tijdens een onweersbui. Een bliksemstraal kan leiden tot een elektrische schok.

Als je de Nintendo DSi voor de eerste keer gebruikt, of als je hem gedurende lange tijd niet hebt gebruikt, moet je de batterij eerst opladen (als de Nintendo DSi langdurig niet wordt gebruikt, moet je de batterij minstens één keer per zes maanden opladen).

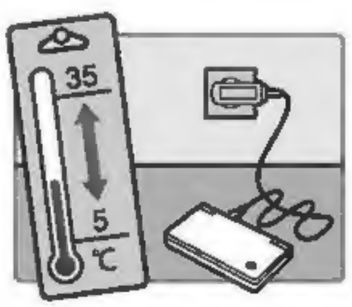
Wanneer de batterij volledig is opgeladen, gaat deze 9 - 14 uur mee, als de helderheid van het scherm op het laagste niveau is ingesteld. De exacte duur is afhankelijk van de activiteit in het spel (zie pagina 23 voor informatie over het aanpassen van de helderheid van het scherm). Op de helderste instelling gaat de batterij 3 - 4 uur mee.

De batterij kan ongeveer 500 keer opnieuw worden opgeladen, maar de prestaties ervan kunnen teruglopen na herhaaldelijk opladen. Dit is afhankelijk van de gebruiksomstandigheden, zoals de temperatuur (de optimale oplaadtemperatuur ligt tussen 5 en 35 graden Celsius.) Het batterijvermogen kan ook in de loop van de tijd verminderen. Na de batterij ongeveer 500 keer te hebben opgeladen, kan de gebruiksduur zijn verminderd tot 70% van de oorspronkelijke duur.

Het duurt ongeveer 2,5 uur om de batterij op te laden (de daadwerkelijke tijd varieert en is afhankelijk van het vermogen dat zich nog in de batterij bevindt op het moment dat het opladen begint). Als het aan/uit-lampje rood is, moet je je spel opslaan en de batterij opladen om verlies van spelgegevens te voorkomen. Je kunt ook tijdens het opladen van de batterij spelen, maar dan duurt het langer voordat de batterij helemaal is opgeladen.

BELANGRIJK: de Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR)) is alleen geschikt voor gebruik met het Nintendo DSi-systeem. Het kan niet gebruikt worden voor een ander systeem van Nintendo.

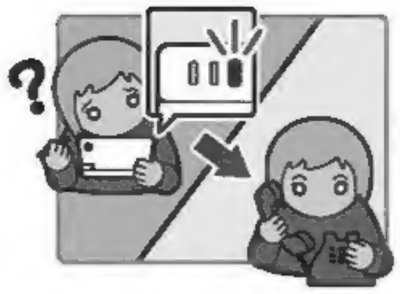
Laad de batterij op bij een omgevingstemperatuur van 5 - 35 graden Celsius. Als je probeert de batterij op te laden bij een omgevingstemperatuur buiten dit bereik, kan de batterij beschadigd raken en mogelijk niet opladen. Als de omgevingstemperatuur te laag is, kan het zijn dat de batterij niet helemaal wordt opgeladen.



NOT FOR RETAIL

Als de gebruikstijd merkbaar is teruggelopen, kun je de oplaadbare batterij vervangen. Vervangende Battery Paks worden apart verkocht. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst voor informatie hierover.

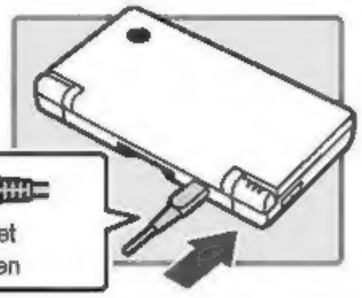
Pag. 463 →



De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi opladen

1. Steek de DC-stekker van de voeding in de externe uitbreidingsaansluiting aan de achterkant van de Nintendo DSi.

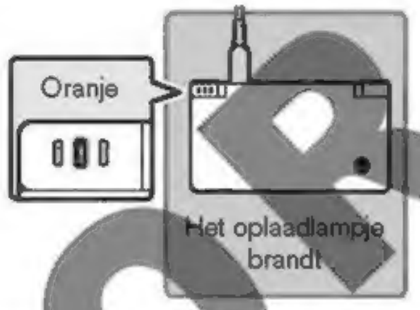
   BELANGRIJK: zorg dat de DC-stekker in de juiste richting wijst voordat je deze in de externe uitbreidingsaansluiting steekt, om te voorkomen dat je de DC-stekker of de externe uitbreidingsaansluiting beschadigt.



2. Steek de AC-stekker van de voeding in een 230-volt stopcontact. Zorg dat de stekker volledig in het stopcontact is gestoken. Het oplaadlampje zal oranje branden totdat de batterij volledig is opgeladen. Je kunt de Nintendo DSi ook tijdens het opladen gebruiken. Het zal dan wel langer duren voordat de batterij is opgeladen. Als je de Nintendo DSi gebruikt tijdens het opladen, blijft het oplaadlampje mogelijk branden, zelfs als het opladen is voltooid.

   - Als het oplaadlampje niet brandt, moet je zorgen dat de voeding goed is aangesloten, zowel op het systeem als op het stopcontact.
   - Als het oplaadlampje knippert, is de oplaadbare batterij mogelijk niet goed aangesloten. Zorg dat deze goed is aangesloten.

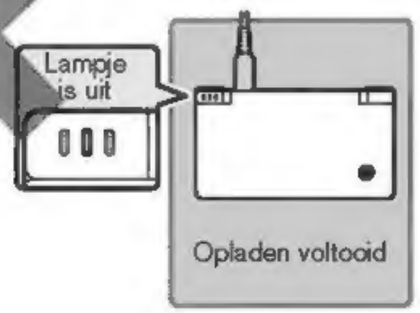
Pag. 366 →

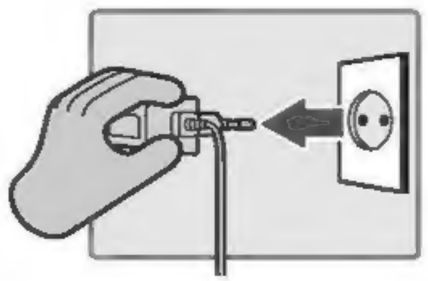


3. Wacht tot het opladen is voltooid.

4. Als de batterij volledig is opgeladen, zal het oplaadlampje doven. Verwijder dan de voeding uit het stopcontact. Verwijder vervolgens de DC-stekker uit de externe uitbreidingsaansluiting.

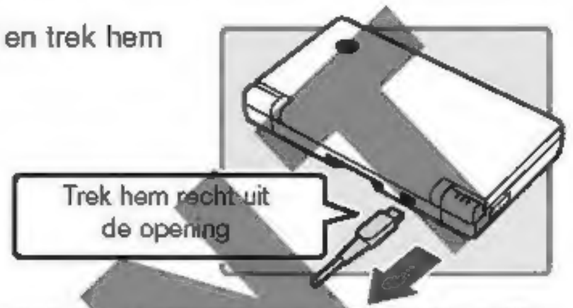
   BELANGRIJK: als je een stekker uit de Nintendo DSi of het stopcontact trekt, moet je de stekker vastpakken en niet aan het snoer trekken. Wikkel het snoer van de voeding niet rond de Nintendo DSi.





NOT FOR REPRINT

5. Pak de DC-stekker van de voeding vast en trek hem uit het systeem.



- De Nintendo DSi mag alleen worden gebruikt met de aanbevolen voeding voor de Nintendo DSi.
- De voeding voldoet aan de Laagspanningsrichtlijn (2006/95/EG).
- De voeding dient regelmatig te worden gecontroleerd op beschadigingen aan het snoer, de stekker en andere onderdelen.
- Als de voeding beschadigd is, mag deze niet worden gebruikt tot hij is gerepareerd.
- De Nintendo DSi is niet bedoeld voor kinderen jonger dan drie jaar.
- De voeding is geen speelgoed.
- De voeding voor de Nintendo DSi is alleen voor gebruik binnenshuis.
- Als het snoer van de voeding beschadigd raakt, dient deze te worden vervangen door de Nintendo Technische Dienst om gevaarlijke situaties te voorkomen.
- De Nintendo DSi mag niet op de voeding zijn aangesloten als hij wordt schoongemaakt.
- Houd het systeem, en met name de batterij, buiten het bereik van jonge kinderen.
- Gebruik de voeding niet op plaatsen waar deze nat kan worden door water of andere vloeistoffen, zoals frisdrank, urine van huisdieren of olie, of op plaatsen met een extreem hoge luchtvochtigheid.
- Gebruik de voeding niet in combinatie met reistransformatoren of lichtdimmers, omdat hierdoor het voltage van de stroom kan veranderen.

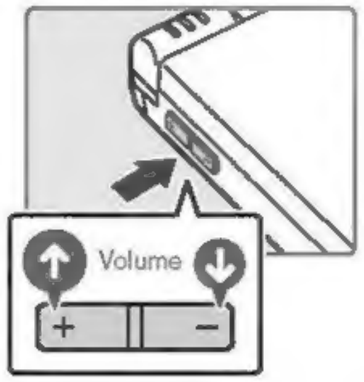
Aanpassen van het volume/de helderheid van de schermen

Het volume aanpassen

1. Druk op de knop voor volume/helderheid.
   - Druk op de pluskant voor een hoger volume.
   - Druk op de minkant voor een lager volume.

   Het sluitergeluid van de camera heeft altijd hetzelfde volume, ongeacht het ingestelde volume.

   Als de slaapstand van het systeem is geactiveerd, kan het volume wel worden verlaagd maar niet worden verhoogd.



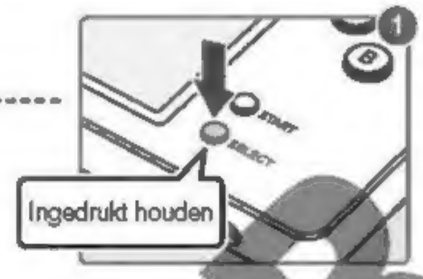
Het systeem starten met laag (stil) volume

Houd bij het aanzetten van het systeem de minkant van de volumeknop ingedrukt.

De helderheid van het scherm instellen

1. Houd SELECT ingedrukt ...

2. ... en druk op de knop voor volume/helderheid.
   - Druk op de pluskant voor een hogere helderheid.
   - Druk op de minkant voor een lagere helderheid.
     - Bij het veranderen van de helderheid van de schermen, verandert ook de helderheid van het aan/uit-lampje en het draadlooslampje.
     - Door de helderheid van het scherm te verhogen, neemt het stroomverbruik toe. Het oplaadlampje kan van blauw naar rood verspringen als je het scherm helderder instelt. Houd er rekening mee dat de batterij mogelijk leeg kan raken en het systeem uit kan gaan, direct nadat het aan/uit-lampje rood is geworden.



De relatie tussen de helderheid van de schermen en de batterijduur

Als je de helderheid van de schermen verhoogt, is de batterij eerder leeg. Als je de helderheid van de schermen verlaagt, neemt de gebruiksduur toe. Stel de helderheid in op het voor jou meest comfortabele niveau. Pag. 460 ➜

Gebruik van SD-geheugenkaarten

Het gebruik van een SD-kaart (wordt apart verkocht) biedt de volgende mogelijkheden.

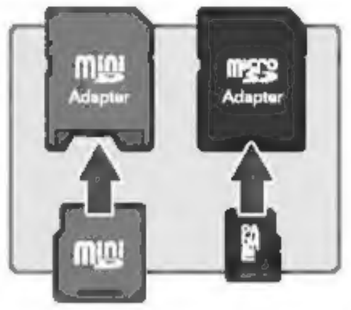
- Back-ups maken van foto's die zijn gemaakt met de ingebouwde camera
- Geluidsbestanden afspelen, die zijn opgeslagen in het AAC-formaat
- Back-ups maken van downloadbare software en bijbehorende opgeslagen gegevens

Opmerking:

- Sommige software kan niet gekopieerd worden.
- Naar SD-geheugenkaarten gekopieerde gegevens kunnen niet worden gebruikt op andere systemen.
- Gegevens die zijn opgeslagen op Game Cards kunnen niet gekopieerd worden.

Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van SD-kaarten

- De Nintendo DSi ondersteunt ook SD-kaarten met een capaciteit van meer dan 2 GB ('SDHC-kaarten').
- Een 'SD-kaartadapter' is vereist om miniSD- of MicroSD-kaarten te gebruiken. Als je een kaartadapter gebruikt, moet je na gebruik de hele adapter verwijderen (niet alleen de kaart). Als je alleen de kaartadapter in je systeem laat zitten, kan dit leiden tot storingen of schade aan het systeem.



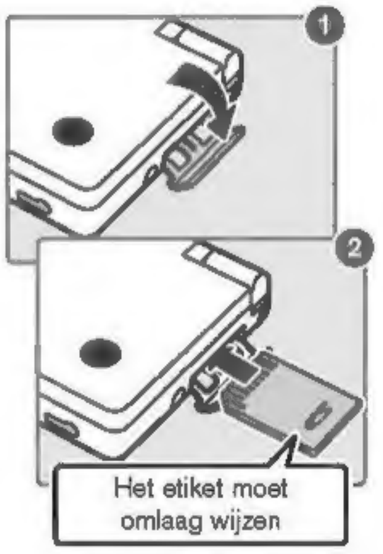
Zo steek je de kaart in het systeem

1. Open de deksel van de SD-kaartopening.

   Opmerking: je moet niet hard aan de deksel trekken of proberen hem te draaien. Hierdoor kan hij uitrekken of vervormen, waardoor de deksel mogelijk niet meer goed past.

2. Plaats de SD-kaart in de SD-kaartopening en duw hem voorzichtig maar stevig verder totdat hij op zijn plaats klikt. Sluit hierna de deksel.

   Opmerking: het etiket moet naar de onderkant van het systeem wijzen.

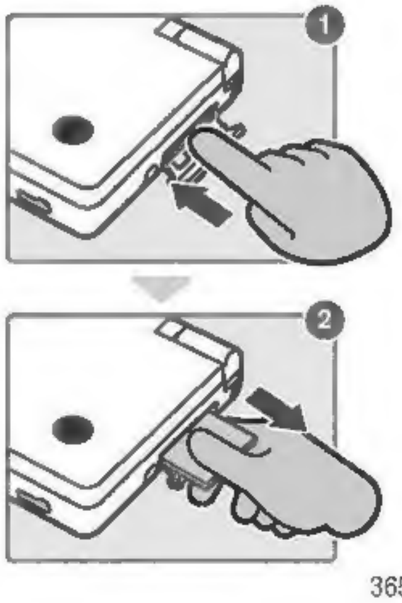


Verwijderen

1. Open de deksel van de SD-kaartopening en druk op de SD-kaart tot je een klik hoort.

2. Pak de SD-kaart vast, verwijder hem en sluit de deksel.

   Opmerking: verwijder de SD-kaart niet als er gegevens vanaf worden gelezen of naartoe worden geschreven. Hierdoor kun je het systeem of de SD-kaart beschadigen en gegevens vernietigen.

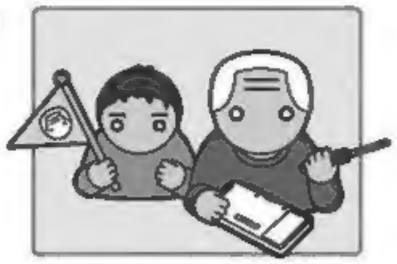


REPRINT
NOT FOR

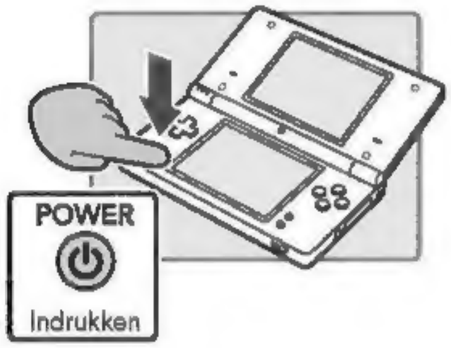
De oplaadbare batterij van de Nintendo DSi vervangen

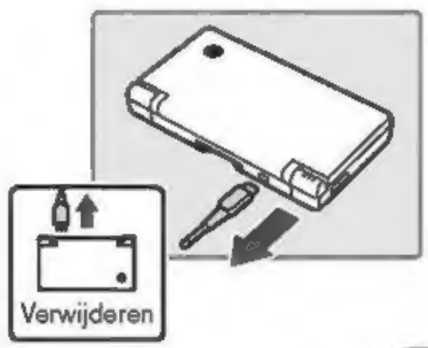
Als het nodig is om de oplaadbare batterij te vervangen, moet de onderstaande procedure worden gevolgd. Vervangende Battery Paks worden apart verkocht. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst voor informatie hierover. Als je de batterij niet zelf wilt vervangen, kun je je Nintendo DSi ook opsturen en de batterij laten vervangen door de Nintendo Technische Dienst.

Een ouder of verzorger dient de oplaadbare batterij vervangen als het systeem wordt gebruikt door een kind.

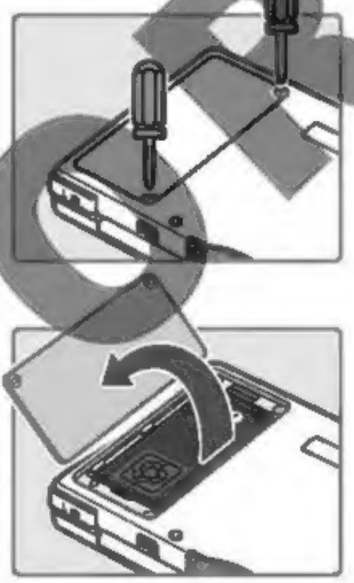


1. Voordat het Battery Pak wordt vervangen, moet altijd eerst het systeem worden uitgezet en de voeding worden losgekoppeld.

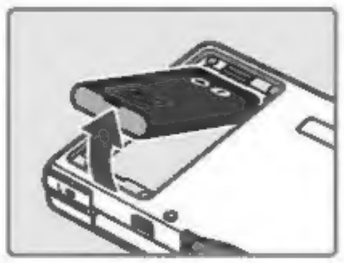




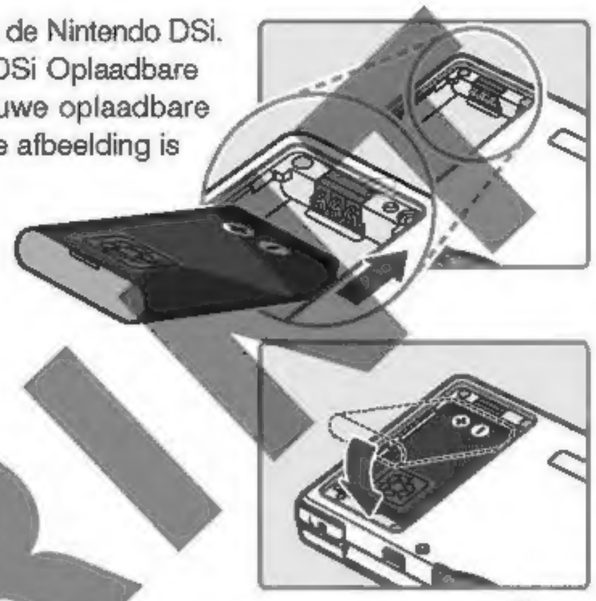
2. Draai met een schroevendraaier de schroefjes in de batterijdeksel los. Verwijder de batterijdeksel en bewaar deze. Gebruik altijd een schroevendraaier die geschikt is voor het schroefje. Een ongeschikte schroevendraaier kan de kop van de schroef beschadigen, waardoor de batterijdeksel niet meer verwijderd kan worden.



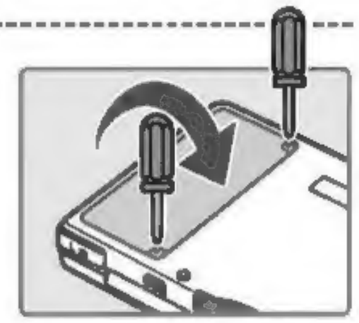
3. Gebruik het uitstekende flapje aan het uiteinde van de oplaadbare batterij om deze uit de Nintendo DSi te verwijderen.



4. Plaats de nieuwe oplaadbare batterij in de Nintendo DSi. Gebruik alleen een nieuwe Nintendo DSi Oplaadbare Batterij (TWL-003). Zorg dat de nieuwe oplaadbare batterij correct geplaatst is, zoals in de afbeelding is aangegeven.



5. Plaats de batterijdeksel terug en draai de schroefjes voorzichtig vast.



6. Als je de oplaadbare batterij wilt weggooien, moet je de informatie 'De oplaadbare batterij weggooien' hieronder lezen.

De oplaadbare batterij weggooien

- Als je de batterij met het huishoudelijk afval weggooit, kan dit schadelijk zijn voor het milieu. Daarom moet je bij het weggooien van de oplaadbare batterij rekening houden met de volgende richtlijnen en regelgeving.
- In overeenstemming met de richtlijnen voor het verwerken van batterijen en accu's (2006/66/EC) zouden alle EU-lidstaten op 26 september 2008 gebruik moeten maken van een afvalscheidingsysteem. Deze richtlijn is in Nederland en België ook van toepassing, wat betekent dat je de oplaadbare batterij niet mag weggooien met het huishoudelijk afval. Voor meer informatie hierover kun je contact opnemen met de plaatselijke reinigingsdienst.

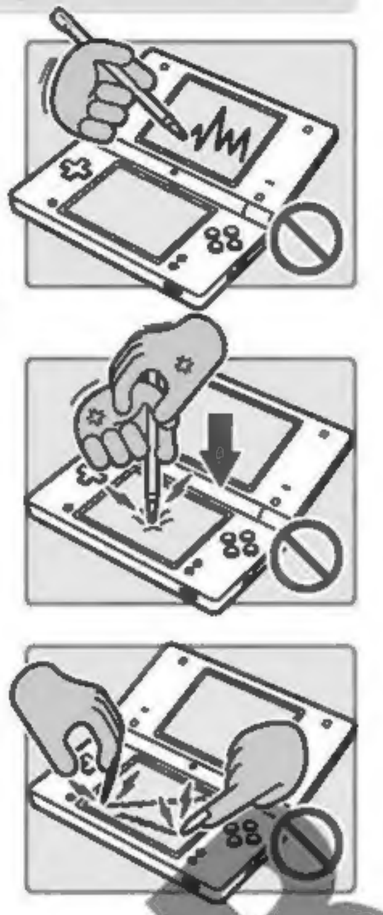
REPRINT
NOT FOR

Gebruik van de Nintendo DSi-stylus (TWL-004) en het touchscreen

Het onderste lcd-scherm, het touchscreen, registreert aanrakingen. Spellen die besturingsmogelijkheden met het touchscreen ondersteunen, moeten worden bestuurd met de bijgeleverde Nintendo DSi-stylus. Druk de Nintendo DSi-stylus lichtjes tegen het touchscreen en/of beweeg deze over het scherm.

Belangrijke richtlijnen voor het gebruik van de stylus en het scherm

- Gebruik op het touchscreen alleen de Nintendo DSi-stylus.
- Pas niet meer druk toe dan nodig is om het spel te besturen. Door overdreven hard te drukken kan het touchscreen beschadigd raken.
- Gebruik de stylus niet op het bovenste scherm.
- Gebruik de Nintendo DSi-stylus niet als deze beschadigd is.
- Als de Nintendo DSi-stylus niet meer wordt gebruikt, moet deze worden teruggeplaatst in de stylushouder.



Reinigingsprocedure schermen

Als er zichtbare vlekken en vingerafdrukken op de schermen van je Nintendo DSi te zien zijn, of als er zich ander vuil op bevindt, kan het gebeuren dat ze niet goed werken of beschadigd raken. Je kunt de schermen schoonmaken met een zachte, schone doek, zoals een doekje dat is bedoeld om lenzen schoon te maken.

1. Maak het doekje een klein beetje vochtig (gebruik ALLEEN water) en veeg ermee over de schermen om de vlekken te verwijderen.

2. Gebruik vervolgens een droge doek om de schermen te drogen. Als het nodig is kan deze procedure worden herhaald.
   Als het touchscreen na reiniging nog steeds niet goed werkt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst.

NINTENDO DSi

Nintendo DSi-handleiding

Functies en instellingen

In dit deel van de handleiding worden de volgende onderwerpen besproken:

- Bediening van het **Nintendo DSi Menu**
- Ingebouwde software
- Systeeminstellingen
- Internetverbinding en instellingen

Naast dit deel van de handleiding, dient ook de Basisinformatie gelezen te worden.

Opmerking: raadpleeg de ondersteuningsbrochure als je denkt dat het product kapot is.

REPRINT
NOT FOR

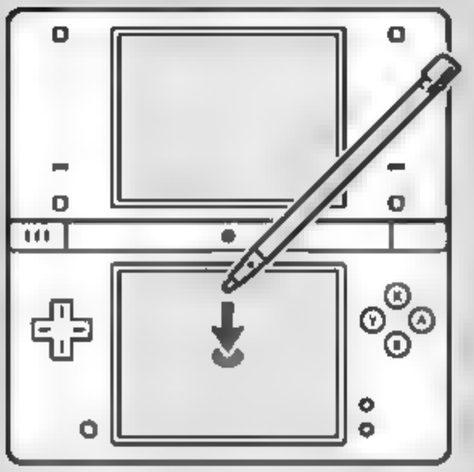
Gebruik van het touchscreen

Gebruik de stylus en het touchscreen om de menu's en ingebouwde software van de Nintendo DSi te bedienen.

In deze handleiding worden twee termen gebruikt om het gebruik van de stylus op het touchscreen te beschrijven.

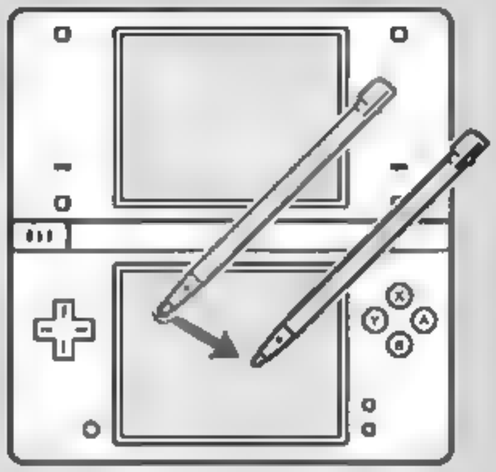
Aanraken

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken wordt aanraken' genoemd



Slepen

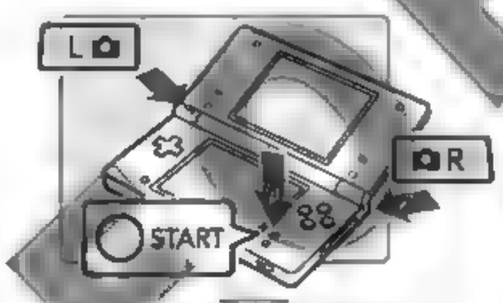
De stylus tegen het touchscreen drukken en hem bewegen wordt 'slepen' genoemd.



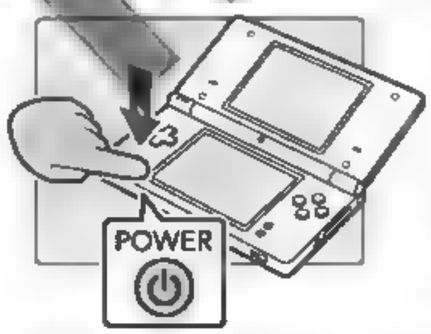
Als het touchscreen niet goed werkt.

Met behulp van onderstaande stappen kun je, bij het aanzetten van de Nintendo DSi, het **touchscreenkalibratiescherm** openen.
Gebruik dit als je problemen ondervindt bij gebruik van het touchscreen.

1. Houd de L-knop, R-knop en START-knop ingedrukt .



2. . en druk op de POWER-knop.



Inhoud

Nintendo DSi Menu 372

Uitleg van de schermonderdelen 372
Camerastand 374
Game Cards gebruiken 375

Nintendo DSi Camera 377

Om te beginnen 377
De camera's gebruiken 378
Het album bekijken 388
Opties (foto's/kaders uitwisselen, kopiëren, wissen) 390
Kalender 394

Nintendo DSi Sound 395

Met Nintendo DSi Sound beginnen 395
Geluid opnemen en ermee spelen 396
Spelen met muziek op een SD-kaart 401
Instellingen 404

Nintendo DSi Shop 405

Wat zijn Nintendo DSi Points? 405
Hoe je aan Nintendo DSi Points kunt komen 406

DS Download Play 408

DS Download Play gebruiken 408

PictoChat 409

PictoChat beginnen 409
Bediening 410

Systeeminstellingen 412

Systeeminstellingen 412
Gegevensbeheer 414
DS draadloze communicatie/helderheid instellen 415
Profiel 416
Datum/tijd/wekker 417
Ouderlijk toezicht 418
Touchscreen kalibreren/microfoontest 423
Internet 424
Het systeem bijwerken/het systeemgeheugen formatteren 440
De toetsenborden gebruiken 441

Overige 442

Termenlijst 442
Foutberichten en foutcodes 444

REPRINT
NOT FOR

Nintendo DSi Menu

Het **Nintendo DSi Menu** verschijnt automatisch na het inschakelen van het systeem. In dit menu verschijnen pictogrammen voor de ingebouwde toepassingen van het systeem en voor de Game Card die in de Game Card-opening is gestoken. Raak deze pictogrammen aan om spellen te spelen, toepassingen te gebruiken of systeeminstellingen te wijzigen. Je kunt ook op de L-knop of R-knop drukken om de camerastand te activeren.

Uitleg van de schermonderdelen

Lijst met toepassingen:
Dit zijn de pictogrammen die in de lijst met toepassingen verschijnen.

Pictogrammen voor software op Game Cards

Dit pictogram verschijnt als er zich geen Game Card in de Game Card-opening bevindt.

Als een Game Card in de Game Card-opening is gestoken, verschijnt er een pictogram van het betreffende spel. In dit voorbeeld wordt het pictogram voor THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS getoond.

Pictogrammen voor ingebouwde toepassingen:

dit zijn de pictogrammen voor de ingebouwde softwaretoepassingen van het systeem.

Systeeminstellingen Pag. 412 ➔

Nintendo DSi Camera Pag. 373 ➔

Nintendo DSi Sound Pag. 395 ➔

Nintendo DSi Shop Pag. 387 ➔

DS Download Play Pag. 399 ➔

PictoChat™ Pag. 409 ➔

Overigen

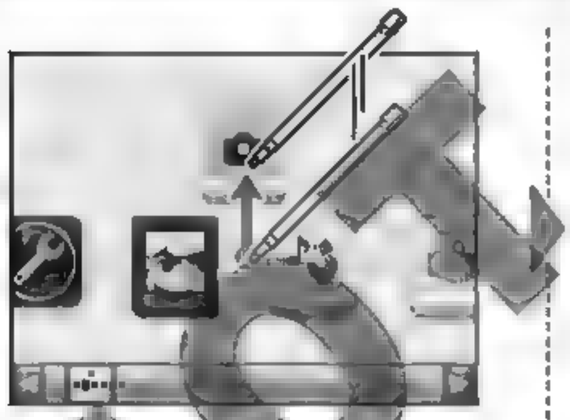
Lege-boxpictogram

Dit pictogram verschijnt als er geen toepassing aanwezig is. Het aantal lege boxen vertegenwoordigt het aantal toepassingen dat nog kan worden toegevoegd.

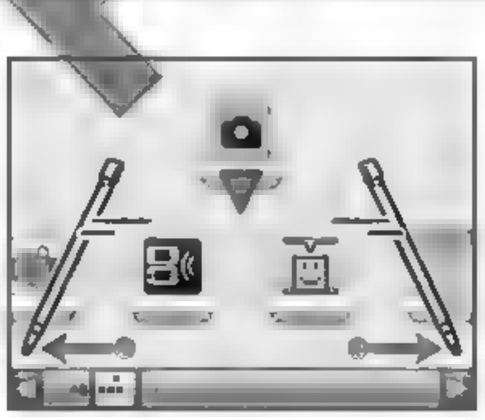
Cadeaupictogram

Dit pictogram verschijnt als je een nieuwe toepassing toevoegt, die je in de Nintendo DSi Shop of op een andere manier hebt aangeschaft. Raak een cadeaupictogram aan om het pictogram van de toepassing te laten verschijnen.

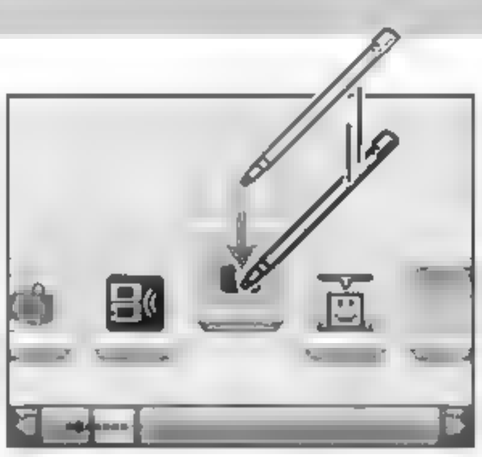
Pictogrammen verplaatsen



1. Houd de stylus tegen het pictogram gedrukt dat je wilt verplaatsen en sleep de stylus omhoog of omlaag om het pictogram van zijn plek te halen. Je kunt ook op ◄ en ► rechts van de richtingsknop drukken om het pictogram te selecteren, en omhoog om het te verplaatsen.



2. Schuif het pictogram door de lijst tot je de gewenste plaats hebt bereikt.



3. Als je het pictogram op zijn nieuwe plaats hebt gezet, moet je de stylus van het scherm halen of op ▼ drukken op de richtingsknop.

4. Dat was het! Je bent klaar.

PRINT FOR QA

Camerastand

Druk in het **Nintendo DSi Menu** op de L-knop of R-knop om de **camerastand** te activeren.

Opmerking: gemaakte foto's worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem.

Resterend aantal foto's

Nintendo DSi Camera activeren Pag. 377 →

Een foto maken (L-knop, R-knop, of A-knop)

Wisselen tussen binnenste en buitenste camera (X-knop)

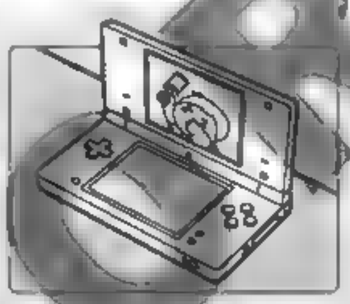
Teruggaan naar het **Nintendo DSi Menu** (B-knop)

De menuweergave aan- of uitzetten (Y-knop)

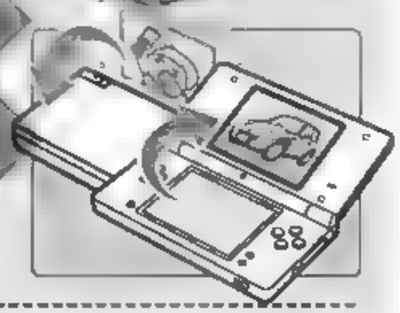
Opmerking: je kunt ook de knoppen gebruiken die tussen haakjes staan.

Fotoweergave op bovenste scherm

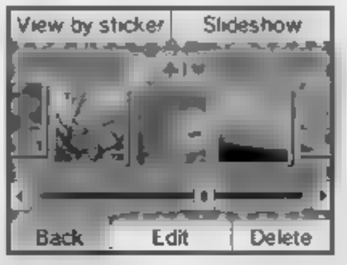
- De foto's die zijn gemaakt in de **camerastand** verschijnen op het bovenste scherm van het **Nintendo DSi Menu**



- Als je in de **camerastand** verschillende foto's hebt gemaakt, zal de foto op het bovenste scherm elke keer dat je Nintendo DSi opent veranderen. Dit gebeurt ook a s je de **slaapstand** beëindigt door de Nintendo DSi te openen



- In het fotoa bum van Nintendo DSi Camera kun je k.e-zen welke foto s op het bovenste scherm verschijnen Pag. 360 →



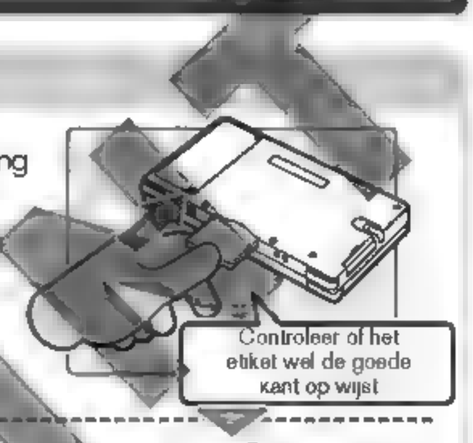
Albumscherm van Nintendo DSi Camera

REPRINT NOT

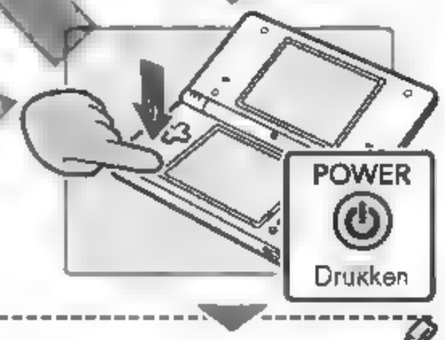
Game Cards gebruiken

Een spel beginnen

1. Steek een Game Card in de Game Card-opening
   Als het moeite kost om de Game Card in de opening te steken, moet je hem eruit halen en controleren of het etiket wel de juiste kant op wijst.



2. Druk op de POWER-knop

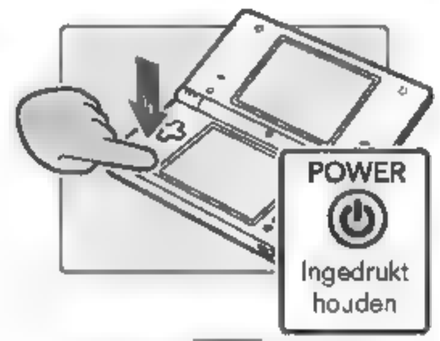


3. Raak het Game Card-pictogram aan

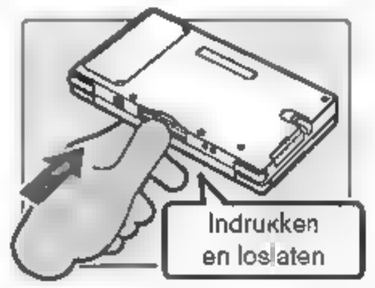
4. Informatie over het spel vind je in de bijgeleverde handleiding

Een spel beëindigen

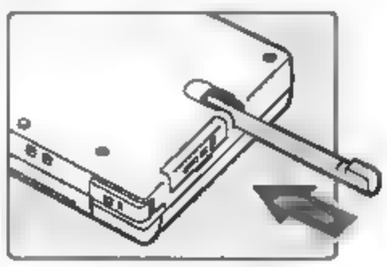
1. Houd de POWER-knop ingedrukt.



2. Zorg dat je de Game Card niet te snel indrukt en loslaat, want dan kan de Game Card eruit schieten



3. Berg de stylus op in de stylushouder



Niet-compatibele Nintendo DS Software en accessoires

De volgende software en accessoires kunnen niet in combinatie met de Nintendo DSi worden gebruikt.

- Nintendo DS Browser Game Card
- Nintendo DS Memory Expansion Pak [NTR-011]
- Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak [USG-007]

- Nintendo DS Rumble Pak [NTR-008]

Naast deze producten is het ook niet mogelijk om accessoires te gebruiken die in de spelcassette-opening van de Nintendo DS of Nintendo DS Lite moeten worden gestoken. Dit geldt ook voor producten die ondersteuning van een dergelijk accessoire vereisen.

NOT FOR

Nintendo DSi Camera

Met behulp van Nintendo DSi Camera kun je foto's maken met elf verschillende lenzen, diashows bekijken en foto's uitwisselen met andere Nintendo DSi-systemen.

Om te beginnen

Als je Nintendo DSi Camera hebt geactiveerd, zijn verschillende opties beschikbaar. Raak het touchscreen aan om een keuze te maken.

Uitleg van de schermonderdelen

*Als je foto's hebt opgeslagen op een SD-kaart, kun je ze op een computer bekijken of afdrukken (hiervoor heb je een computer nodig die SD-kaarten kan lezen).

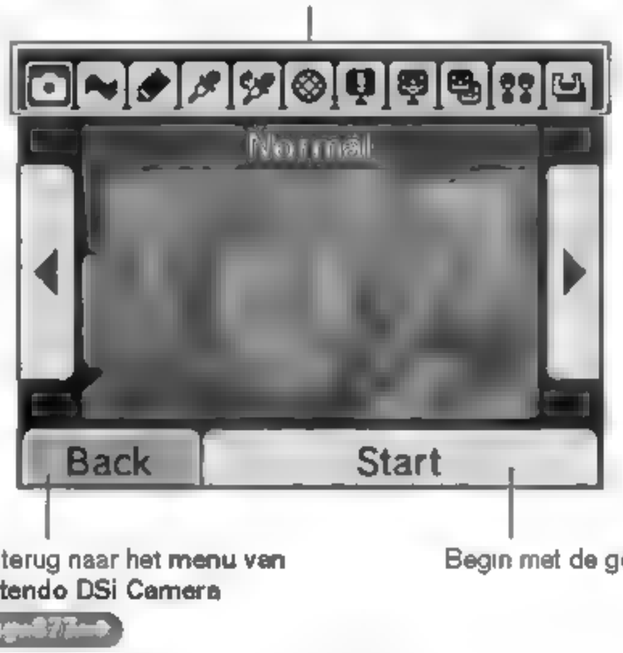
Hoeveel foto's kan ik opslaan?

- Het getal bij PHOTOS REMAINING geeft aan hoeveel foto's je op de gekozen locatie op kunt slaan. Omdat het formaat van fotobestanden per foto kan variëren, is dit getal slechts een indicatie – dit hoeft niet het exacte aantal foto's te zijn.
- Aangezien de formaten van fotobestanden variëren, kan het maken van een enkele foto het aantal foto's dat nog gemaakt kan worden met twee doen afnemen, of juist gelijk houden.

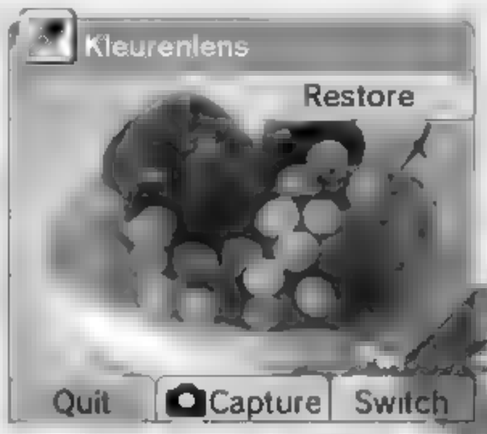
op worden opgeslagen.

Een lens kiezen

Raak CAMERA aan in het **menu van Nintendo DSi Camera** om het **lenskeuze-scherm** te openen. Raak het pictogram aan van de lens die je wilt gebruiken en raak START aan om met die lens te beginnen.

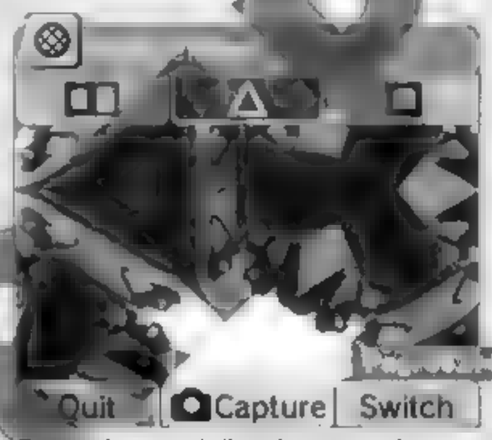


Maak gewone, onbewerkte foto s



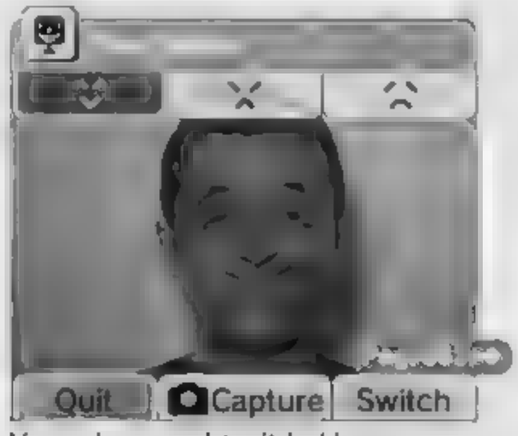
Voeg kleuren toe aan zwart-witfoto s

Verander de kleuren in je foto's



Gebruik verschillende spiegel-effecten.

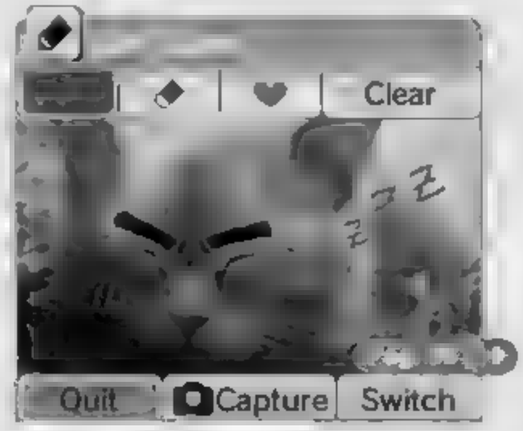
Voeg grappige effecten toe aan gezichten



Verander gezichtsuitdrukkingen.

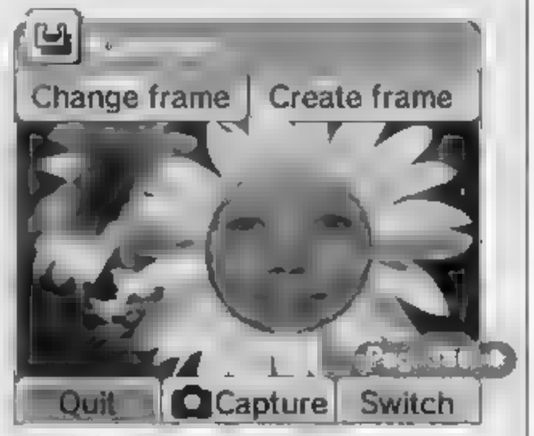
Meng foto's van twee gezichten door elkaar

Wrijf met de stylus over het touchscreen om de foto te vervormen



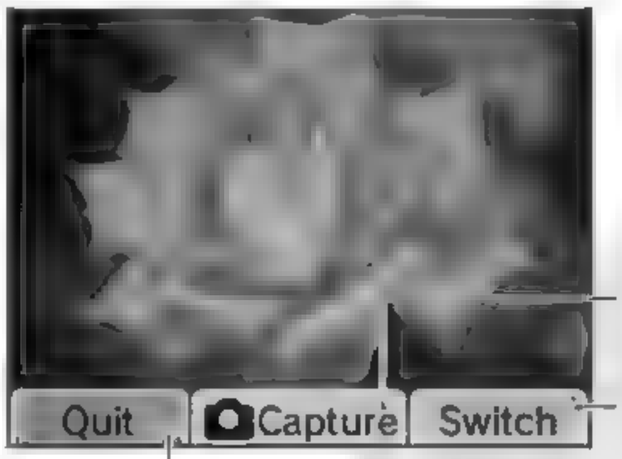
Maak krabbels op je foto's

Meet de gelijkenis tussen twee gezichten.



Maak kaders en neem foto's om erin te plaatsen.

Met deze lens maak je foto's zonder speciale effecten.



Een foto maken
(L-knop, R-knop of A-knop)

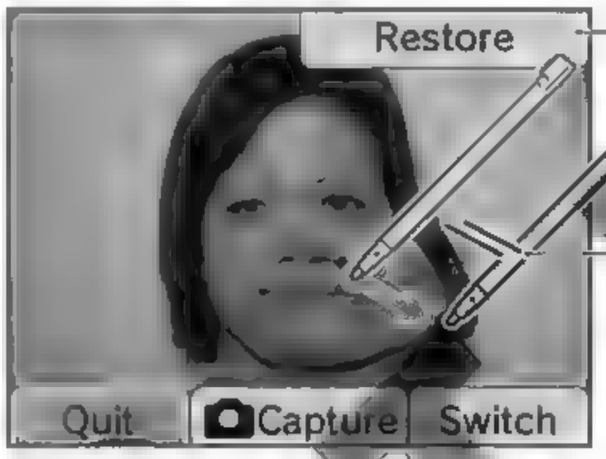
Wisselen tussen de camera aan de binnen- en buitenzijde (X-knop)

Teruggaan naar het **lenskeuzescherm**
(B-knop) Pag. 378 ➔

De weergave van pictogrammen als Capture in menu's kan aan of uit worden gezet (Y-knop)

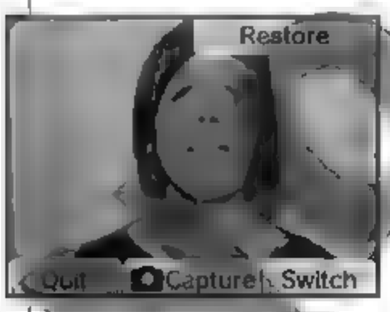
Opmerking: deze bediening werkt hetzelfde bij alle lenzen. Je kunt ook de knoppen gebruiken die tussen haakjes staan.

Gebruik deze lens om het beeld te vervormen door met de stylus over het touchscreen te wrijven.

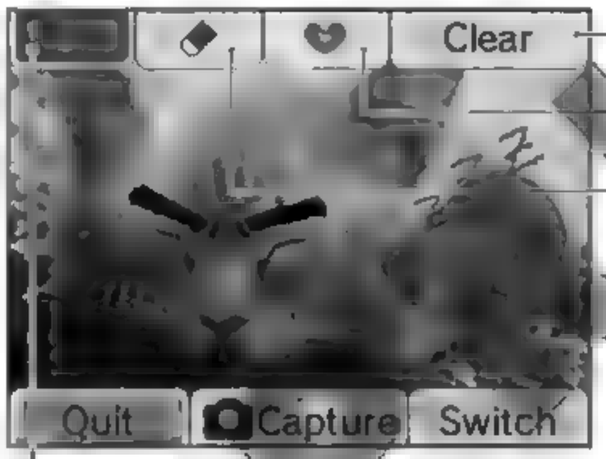


Maak het vervormde beeld weer normaal

De foto wordt uitgerekt in de richting waarin je met de stylus beweegt



Gebruik deze lens om je foto's te decoreren met pennen en stempels



Alle graffiti verwijderen

Een stempel gebruiken

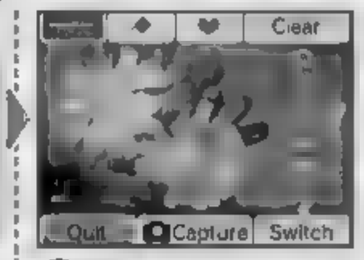
Een wisser gebruiken
Er zijn drie wisserformaten.

Pennen of pipetten gebruiken (je kunt zelf de kleur en dikte van de pen kiezen)
Je kunt de kleur van je pen veranderen in elke kleur die je in beeld ziet, met behulp van de pipet.

Pipetten gebruiken

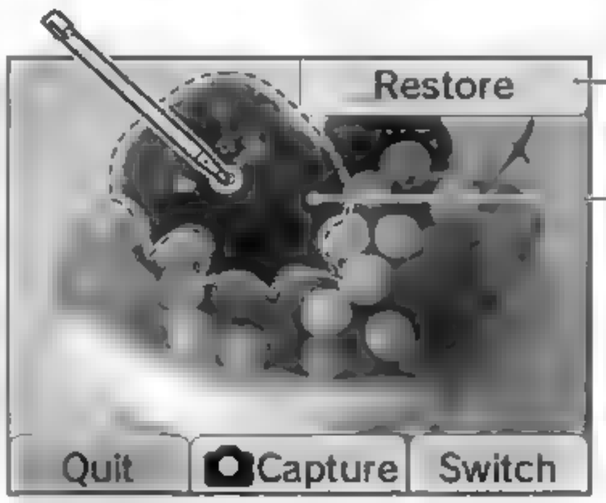
1 Kies een pipet

2 Raak een kleur aan



3 De pen verandert in de aangeraakte kleur

Deze lens verandert de afbeelding naar zwart-wit. Elke kleur kan weer aan het beeld worden toegevoegd door het touchscreen aan te raken.



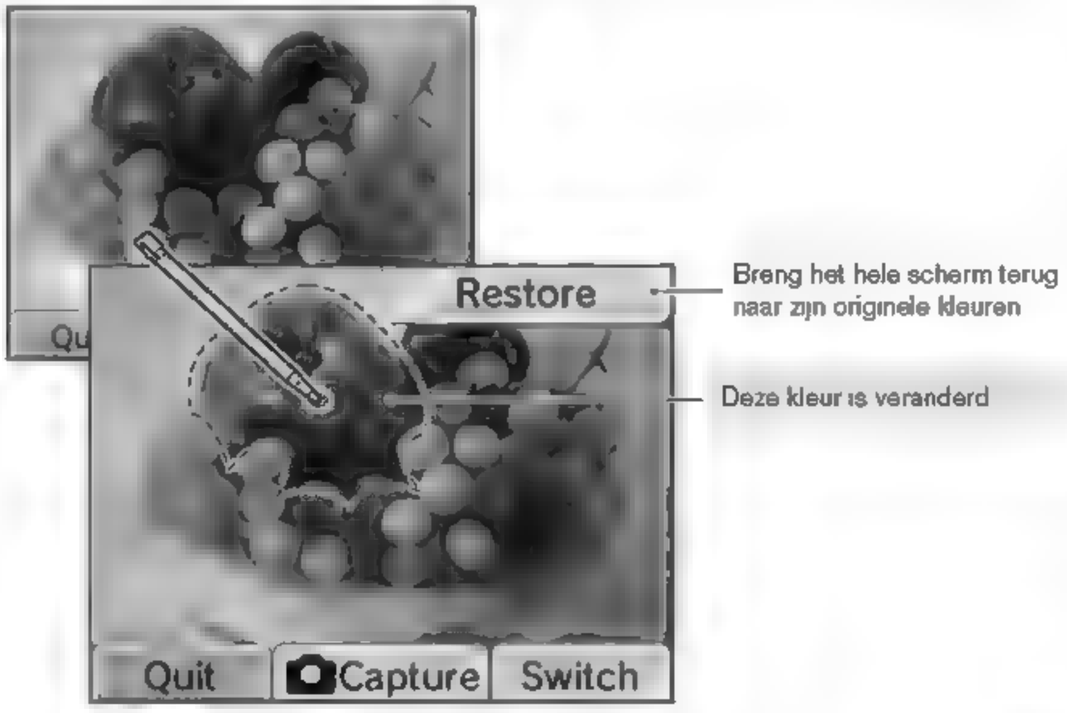
Verander het hele scherm in zwart-wit

Deze kleur is weer aan het beeld toegevoegd

Toverballens

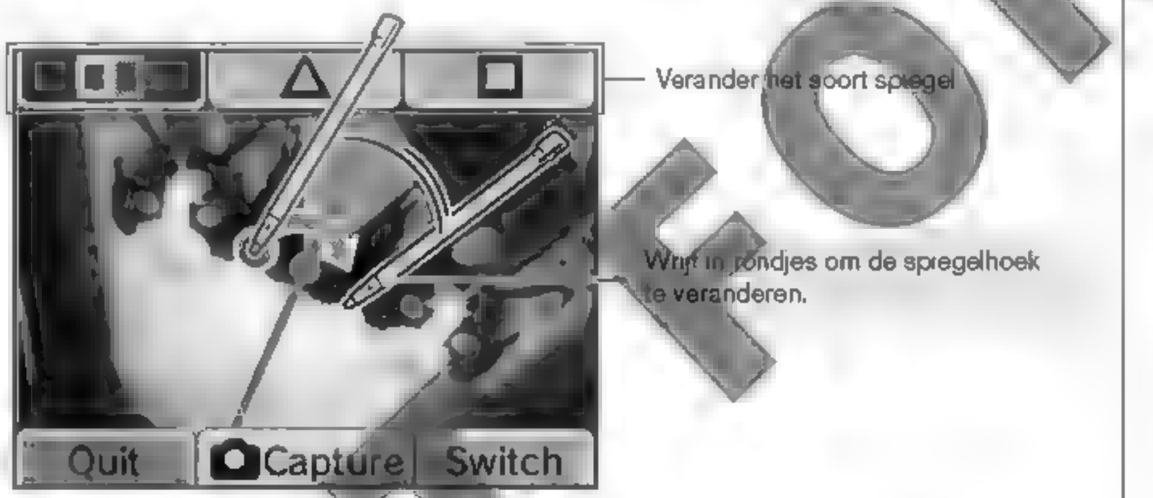
Gebruik deze lens om de kleuren in je foto's te veranderen. Elke keer dat je een kleur aanraakt, zal deze veranderen

Opmerking: als je witte, zwarte of grijze gebieden aanraakt, zal de kleur niet veranderen.

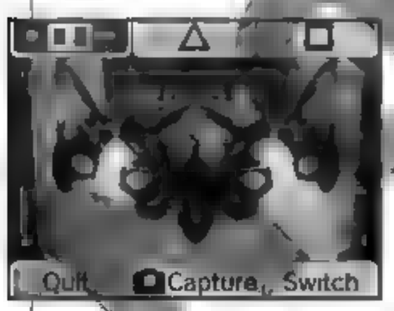


Spiegellens

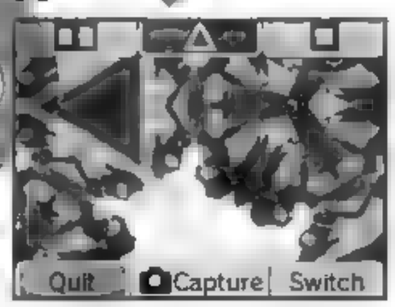
Gebruik deze lens om spiegeleffecten aan je foto's toe te voegen.



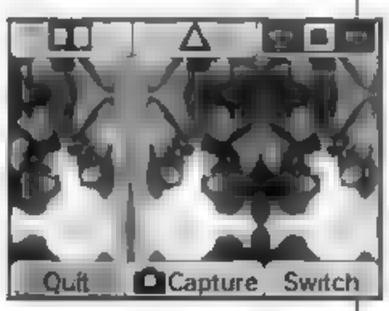
Gesplitste spiegel



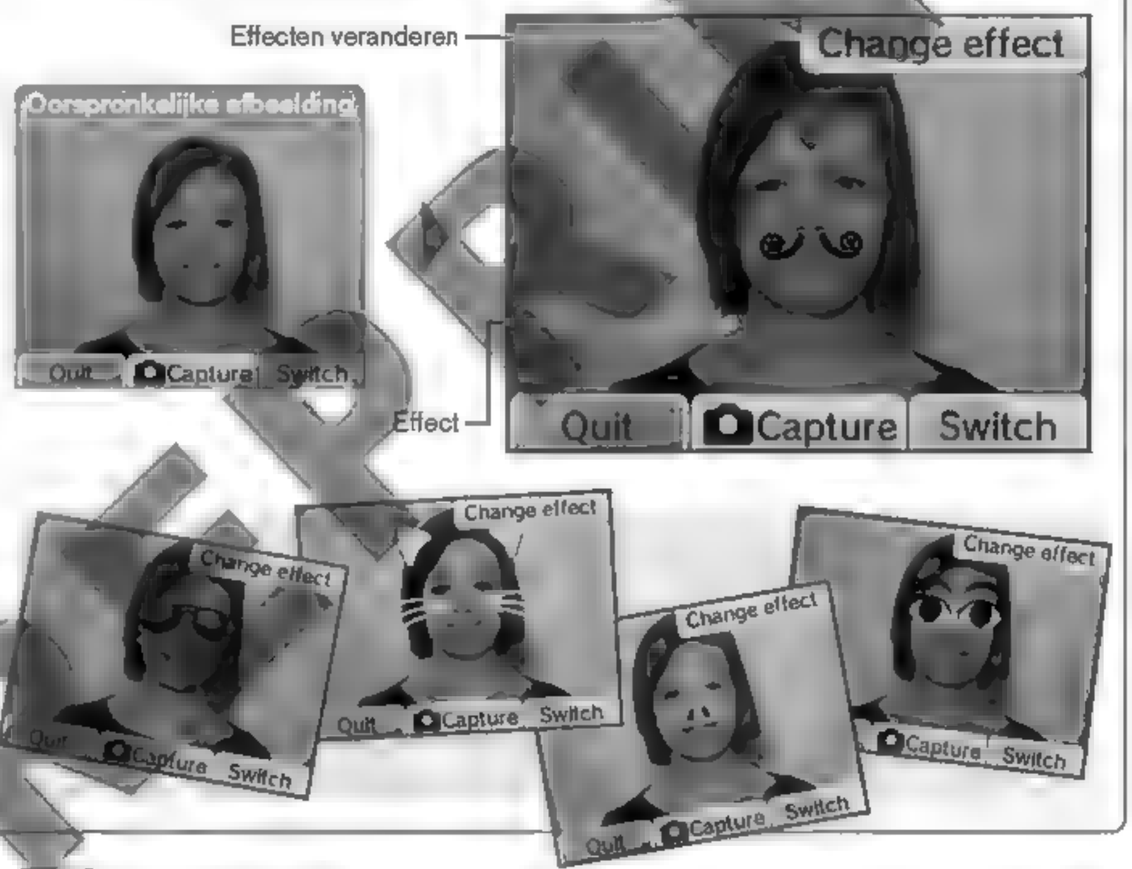
Draaihoekspiegel



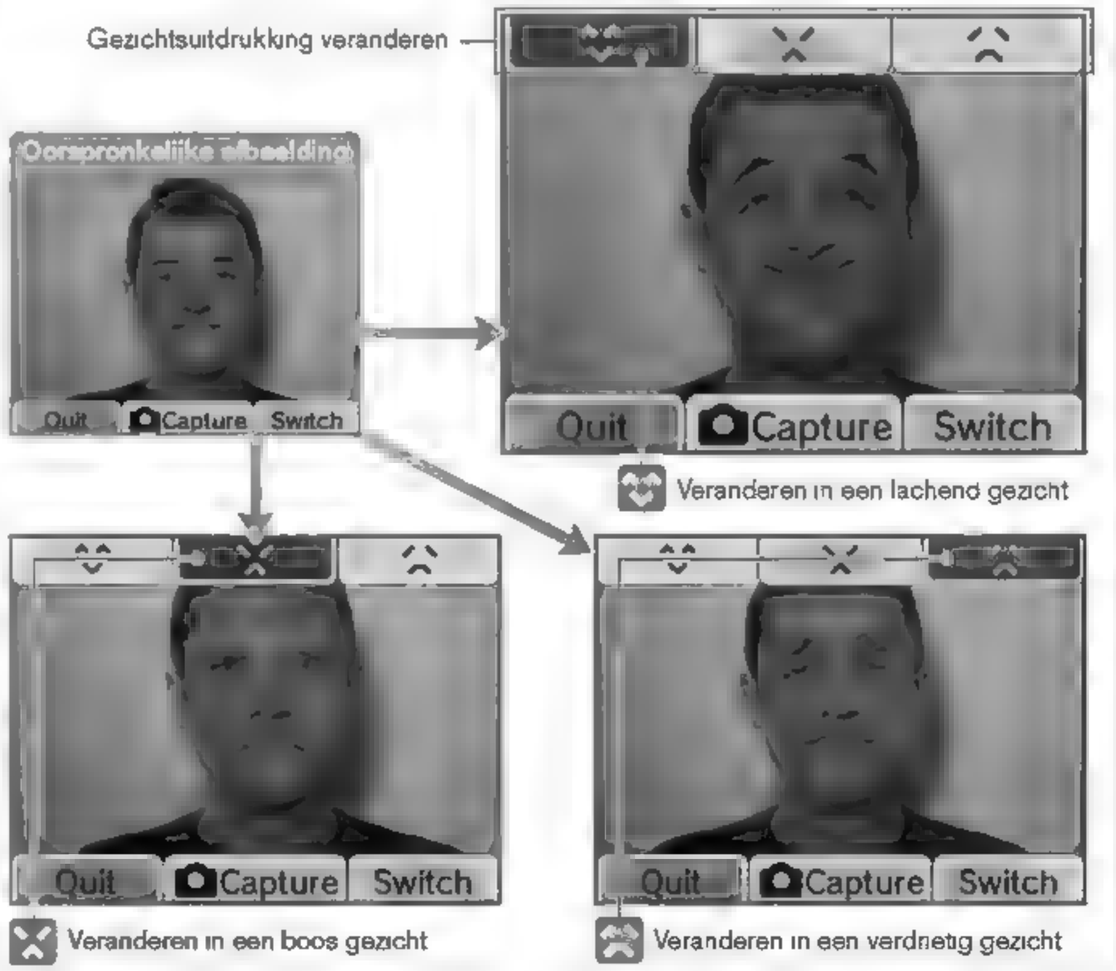
Vierkantspiegel



Gebruik deze lens om speciale effecten toe te voegen aan de gezichten in je afbeelding



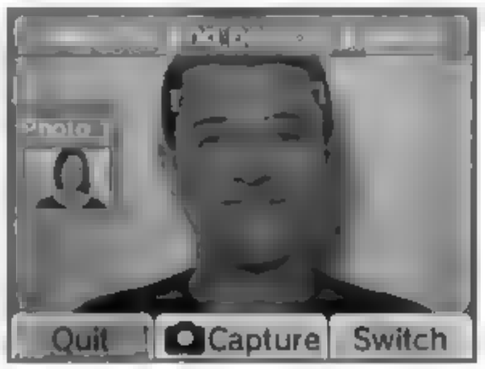
Gebruik deze lens om de gezichtsuitdrukkingen in je afbeelding te veranderen.



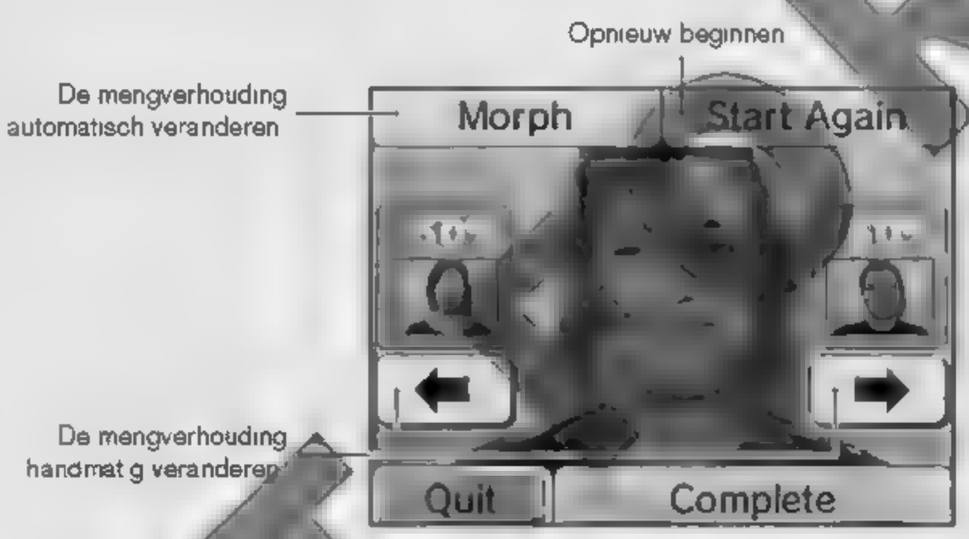
Gebruik deze lens om foto's van twee gezichten samen te voegen.

1. Maak een foto van het eerste gezicht.
   Probeer het gezicht zo groot mogelijk en midden in het touchscreen te krijgen

2. Maak op dezelfde manier een foto van een tweede gezicht.
   Het is gemakkelijker om gezichten te mengen, als de positie en het formaat van het tweede gezicht zoveel mogelijk overeenkomen met die van het eerste gezicht.



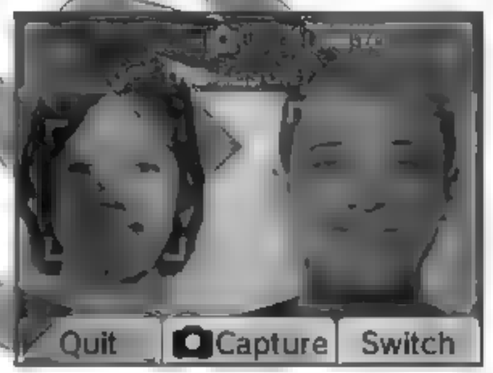
3. Als de resultaten van het mengen verschijnen, moet je ◀ of ▶ aanraken om de mengverhouding (%) van de twee gezichten te veranderen



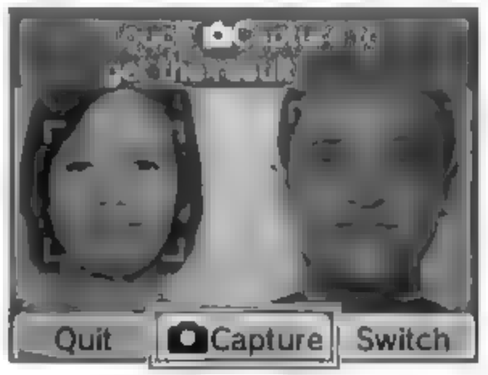
4. Raak Complete aan om de afbeelding op te slaan

Gebruik deze lens om te meten hoeveel gelijkenis twee gezichten vertonen.

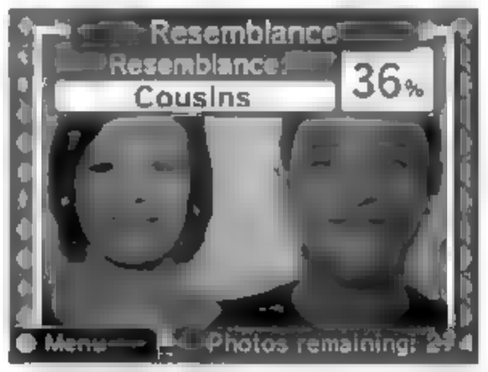
1. Breng twee gezichten in beeld.
   Er verschijnt een vierkant kader rondom een herkend gezicht.



2. Als beide gezichten zijn herkend, moet je Capture aanraken.



3. Het gelijkenisresultaat verschijnt en de foto wordt opgeslagen.



Aanwijzingen voor betere gezichtsherkenning

Voor betere gezichtsherkenning, bij het gebruik van de pretlens, emotielens, menglens of gelijkenislens, kun je de volgende aanwijzingen volgen.

Maak foto's in een goed verlichte omgeving.

Zorg dat het hele gezicht in beeld is.

Fotografeer het gezicht vanaf de voorkant.

Houd het hoofd niet schuin.

Zorg dat het haar niet over de wenkbrauwen valt.

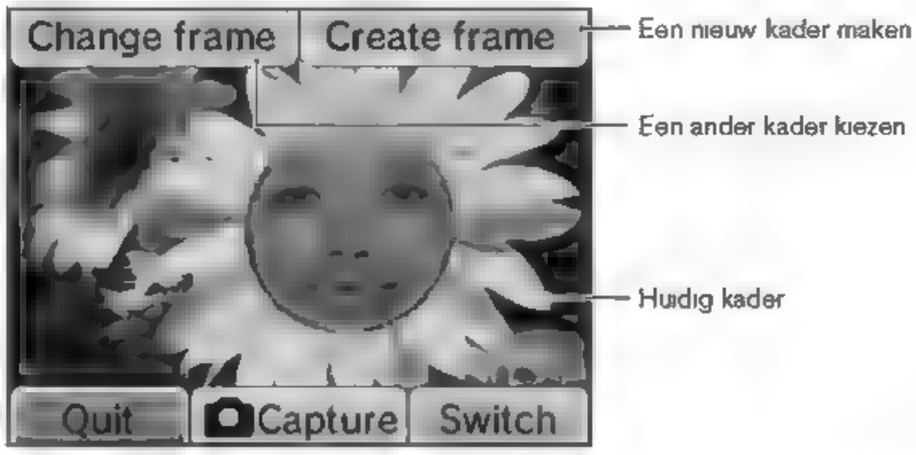
Zet een bril af.

Houd er rekening mee dat het volgen van deze stappen niet automatisch noeft te resulteren in een perfecte gezichtsherkenning.

REPRO NOT

Kaderlens

Deze lens kan worden gebruikt om foto's in kaders te maken (een deel van de foto's wordt hierbij verwijderd). Je kunt een van de standaardkaders van Nintendo DSi Camera gebruiken of zelf een kader maken.



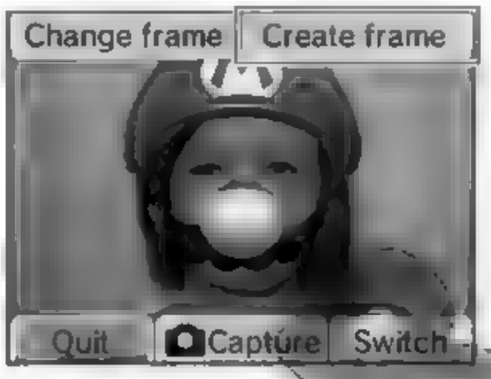
Een nieuw kader maken

Een ander kader kiezen

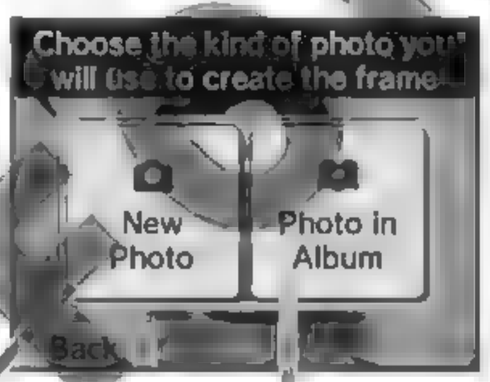
Huidig kader

Kaders maken

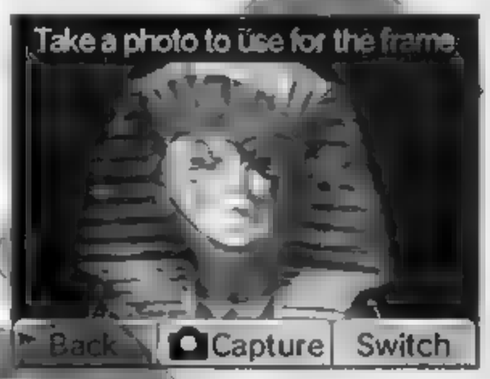
1. Raak CREATE FRAME (kader maken) aan op het touchscreen.



2. Kies of je een nieuwe foto wilt maken of een eerder gemaakte foto wil gebruiken.



3. NEW PHOTO

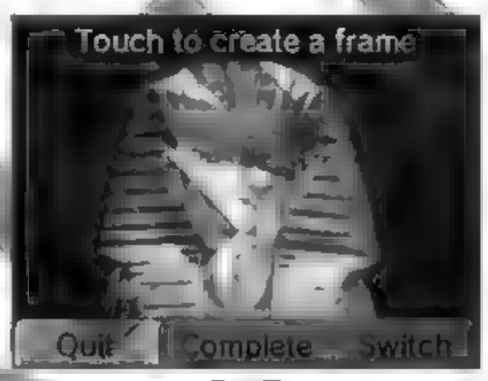


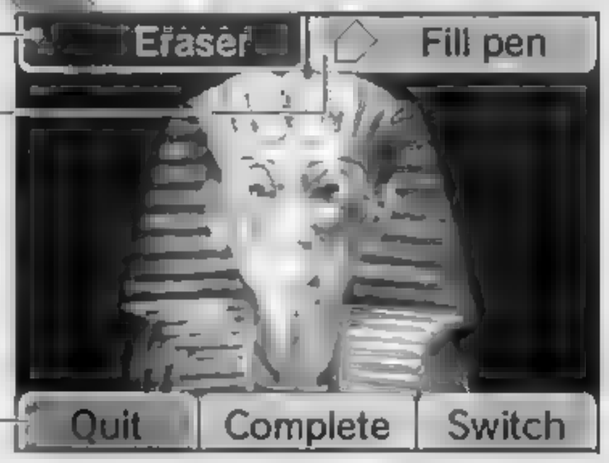
Maak een nieuwe foto om als kader te gebruiken

PHOTO IN ALBUM

Kies een foto in je album en raak OK aan

4. Gebruik de wisser om een deel van de foto te wissen



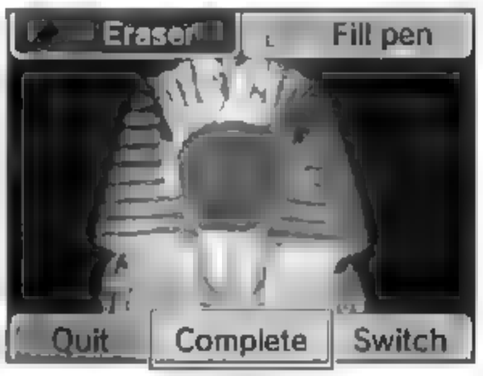


Wisser gebruiken

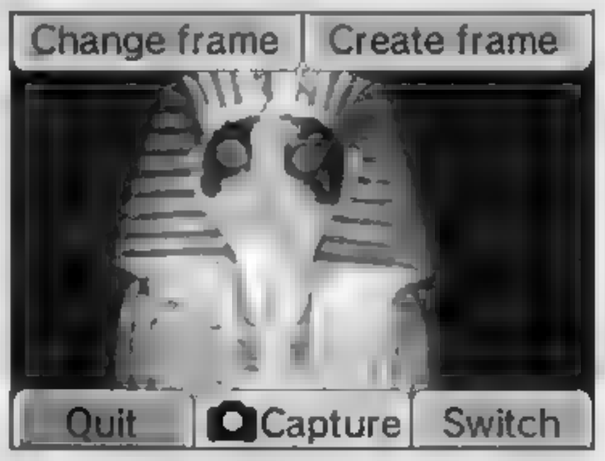
Vulgereedschap gebruiken

Teruggaan naar het vorige scherm

5. Raak Complete aan om je kader op te slaan. Het voltooide kader wordt opgeslagen. Je kunt deze kiezen door CHANGE FRAME (kader veranderen) aan te raken.

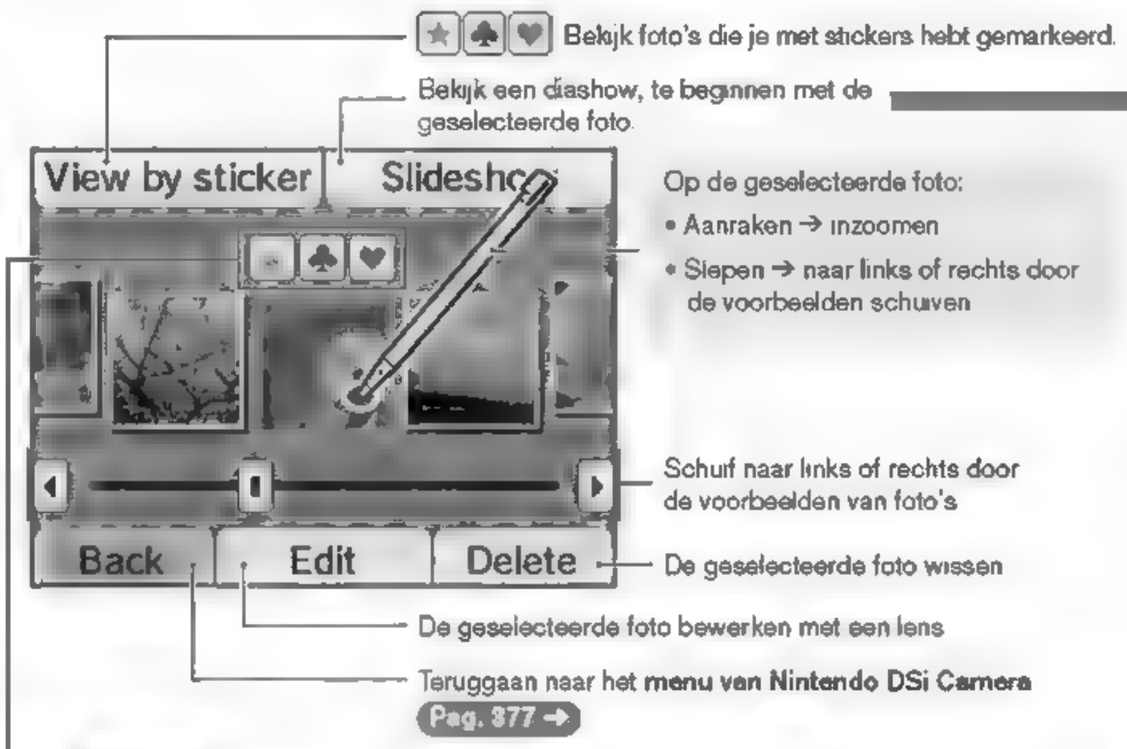


Nu kun je het gemaakte kader gebruiken om er een nieuwe foto in te plaatsen!



Het album bekijken

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor ALBUM om voorbeelden van je foto's te bekijken. Je kunt gemaakte foto's bekijken, bewerken of wissen.

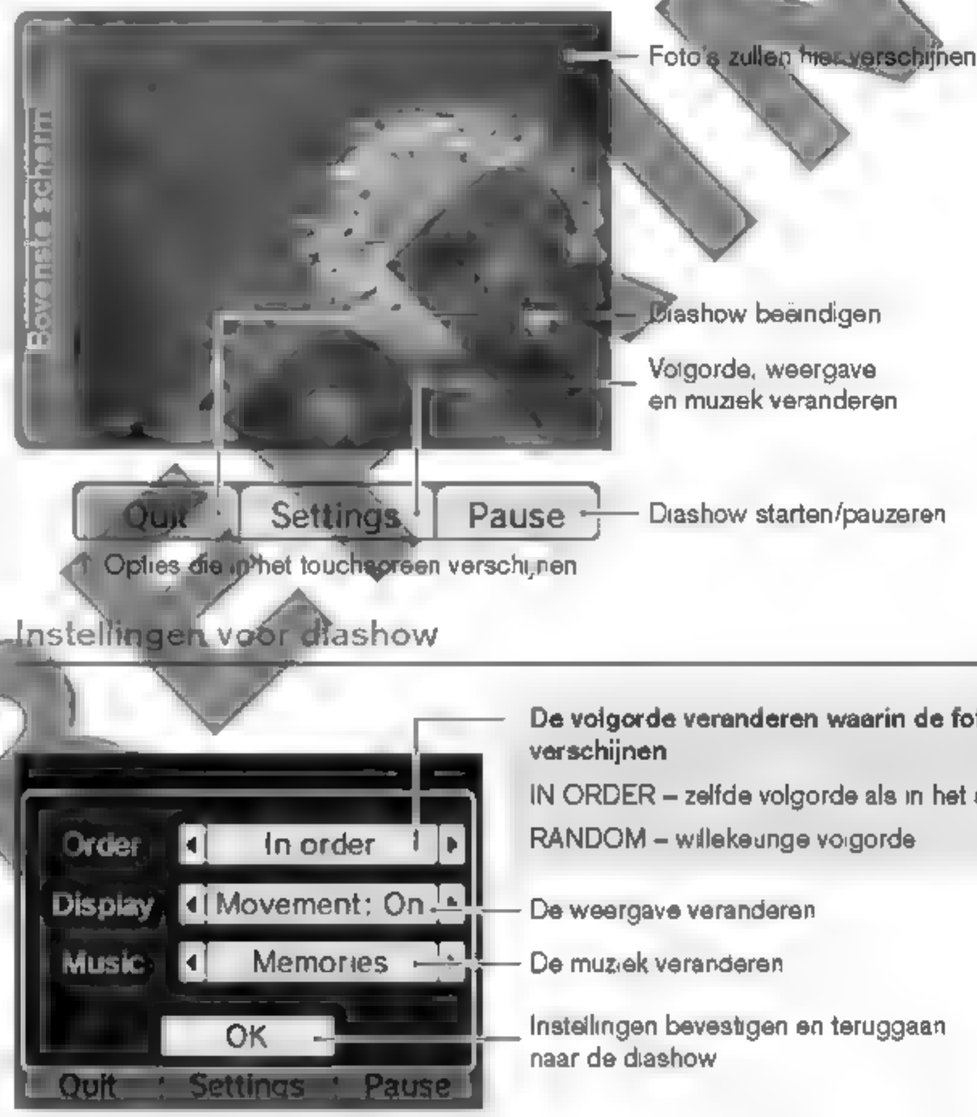


Stickers

Je kunt diverse stickers op je foto's plakken om ze te rangschikken.

Opmerking: foto's met ★-stickers verschijnen in het bovenste scherm van het **Nintendo DSi Menu**. Foto's die zijn gemaakt met de **camerastand** in het **Nintendo DSi Menu** worden automatisch voorzien van een ★-sticker.

Kies in het **albumscherm** voor SLIDESHOW (diashow) om de foto's een voor een in beeld te laten verschijnen.



Instellingen voor diashow

De volgorde veranderen waarin de foto's verschijnen

IN ORDER – zelfde volgorde als in het album

RANDOM – willekeurige volgorde

De weergave veranderen

De muziek veranderen

Instellingen bevestigen en teruggaan naar de diashow

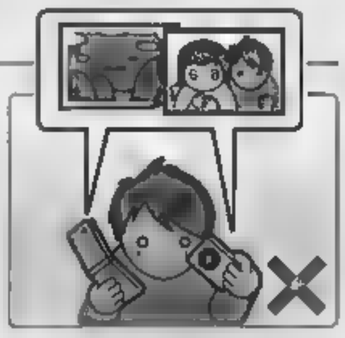
Over de voorbeelden

- Foto's worden van links naar rechts weergegeven op volgorde van oud naar nieuw. As je kiest voor VIEW BY STICKER, worden foto's van links naar rechts gerangschikt op basis van de toegevoegde stickers.
- Foto's van een type dat niet kan worden weergegeven zijn voorzien van een
- As je veel foto's hebt, kan het even duren voordat alle voorbeelden worden weergegeven

Fotoweergave in het Nintendo DSi Menu

Alleen foto's met een ★-sticker zullen verschijnen in het **Nintendo DSi Menu**. Voeg een ★-sticker toe aan foto's die je in het **Nintendo DSi Menu** wilt laten verschijnen. Verwijder ★-stickers van foto's die je niet wilt laten verschijnen in het **Nintendo DSi Menu**.

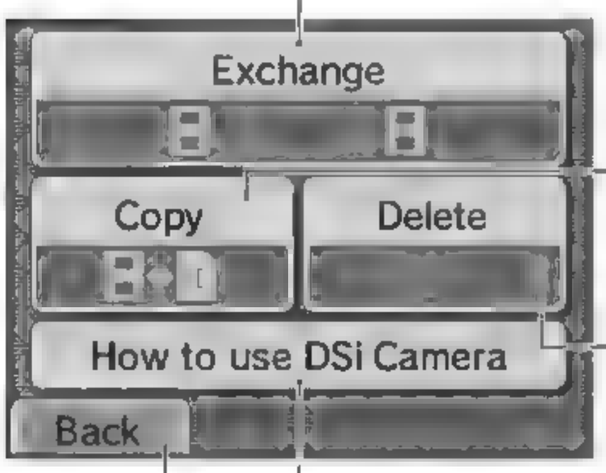
Fotogegevens



- Alleen foto's die zijn gemaakt met een Nintendo DSi kunnen worden getoond of bewerkt in Nintendo DSi Camera. Foto's die zijn gemaakt met een digitale camera of mobiele telefoon kunnen niet worden weergegeven. Hetzelfde geldt voor foto's die zijn gemaakt met een Nintendo DSi en gekopieerd naar een SD-kaart, als de bestandsnaam of positie op de SD-kaart is gewijzigd, of als de foto's zijn bewerkt op een computer of ander apparaat.
- Foto's die zijn gemaakt op een Nintendo DSi bevatten voorbeeldgegevens en fotogegevens. Als de foto's op een computer of ander apparaat worden bewerkt, betekent dit niet meteen dat de voorbeeldgegevens deze wijzigingen ook reflecteren. Als gevolg hiervan kunnen anderen misschien onbewerkte voorbeeld-gegevens zien, wanneer bewerkte foto's op het internet worden geplaatst. Foto's die op een Nintendo DSi-systeem zijn aangepast, laten deze veranderingen wel zien in hun voorbeelden

NOT FOR

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor OPTIONS (opties) om foto's of kaders uit te wisselen, te kopiëren of te wissen. Je kunt hier ook memo's wissen.



Communiceer met andere Nintendo DSi-systemen om foto-en kadergegevens uit te wisselen

Foto's en kaders van het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem kopieren naar een SD-kaart
Pag. 392 ➜

Foto's, kaders en memo's wissen.
Page 393 ➜

Uitleg van Nintendo DSi Camera bekijken.

Teruggaan naar het **menu van Nintendo DSi Camera.**
Page 377 ➜

Uitwisselen van foto's en kaders

Houd bij het uitwisselen van foto's en kaders rekening met het volgende:

- Foto's en kaders die via DS draadloze communicatie van de Nintendo DSi zijn verstuurd, kunnen aangepast en doorgestuurd worden door de ontvanger of anderen.
- Foto's en kaders die zijn doorgestuurd naar andere gebruikers, kunnen door de maker niet van het systeem van de ontvanger worden gewist. Het gebruik en de distributie ervan kunnen ook niet worden beperkt.
- Houd rekening met beeltenis-, privacy- en kopieerrechten bij het versturen van foto's en kaders.

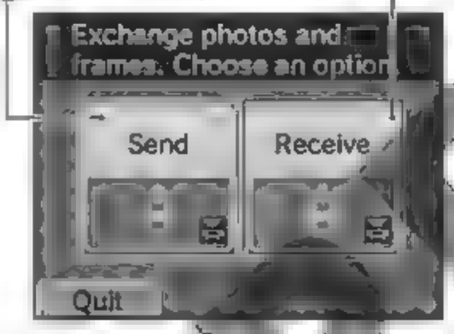
NOT FOR

Foto's/kaders uitwisselen

Je kunt met andere Nintendo DSi-systemen communiceren om foto's of kaders uit te wisselen.

Besturing voor afzender

1 Raak SEND (versturen) aan

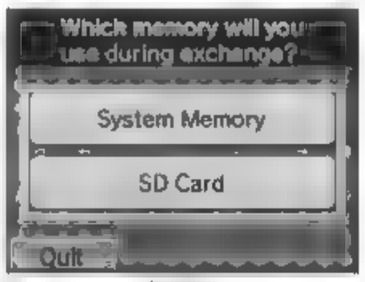


2 Wacht op de ontvanger(s)

3 Kies de ontvanger(s) ① en raak START ② aan.

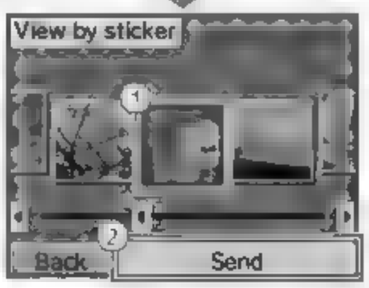
Je kunt foto's en kaders naar maximaal drie Nintendo DSi-systemen tegelijk sturen.

4 Kies de plaats waar je foto of kader zich bevindt: SYSTEM voor het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem, of SD CARD voor een SD-kaart.



5 Kies wat je wilt versturen.

6 Kies de foto of het kader om te versturen en raak SEND aan.



7 Kies voor YES (ja) om je keuze te bevestigen.

Besturing voor ontvanger

1 Raak RECEIVE (ontvangen) aan.

2 Kies een locatie

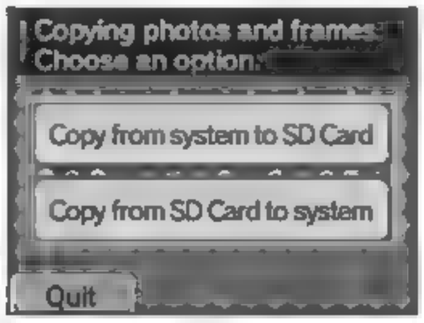
3 Raak de plaats aan waar je de foto of het kader wilt ontvangen.

Hier eindigt de besturing van de ontvanger.

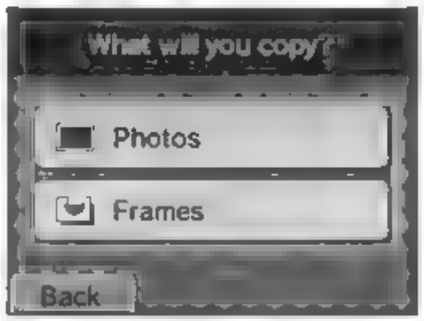
Foto's/kaders kopiëren

Je kunt opgeslagen foto's en kaders van je Nintendo DSi-systeem naar een SD-kaart kopiëren en vice versa.

1. Kies waar je vandaan wilt kopiëren

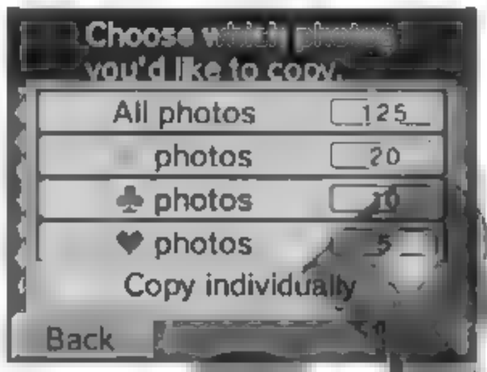


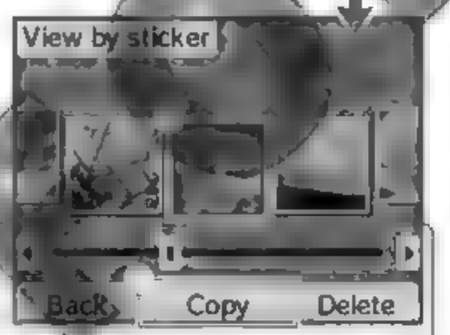
2. Kies of je foto's of kaders wilt kopiëren.



3. Kies de foto's of kaders die je wilt kopiëren.

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS (foto's) gekozen.





Kies de foto of het kader ① en raak COPY (kopiëren) ② aan.

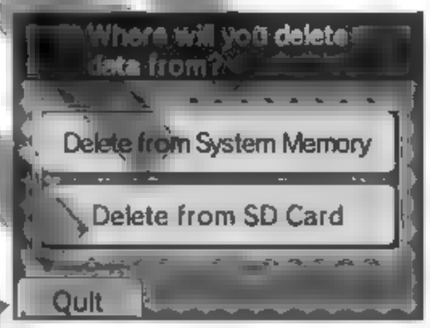
Als je kiest voor COPY INDIVIDUALLY (individueel kopieren), kun je een specifieke foto of kader kiezen in het fotoalbum

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS gekozen.

Foto's/kaders/memo's wissen

Je kunt foto's, kaders en memo's wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem of van een SD kaart.

1. Kies de locatie waar je iets van wilt wissen



2. Kies de gegevens die je wilt wissen

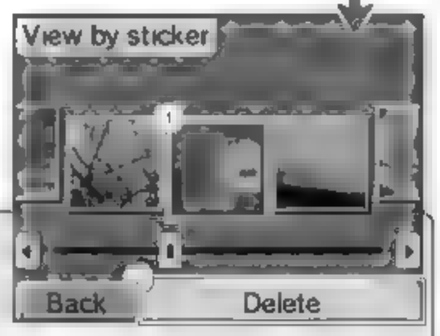
Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker ervoor gekozen om gegevens in het systeemgeheugen te wissen. Omdat memo's alleen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem kunnen worden opgeslagen, verschijnt de optie MEMOS alleen in dit scherm.

Als je ervoor kiest om alle memo's te wissen, moet je dit bevestigen door voor YES (ja) te kiezen.

3. Kies de foto's of kaders die je wilt wissen.

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS (foto's) gekozen.

WAARSCHUWING!
Als je kiest voor ALL PHOTOS (alle foto's), foto's met sticker of ALL FRAMES (alle kaders), kun je tijdens het wissen nog stoppen, maar dan zijn sommige foto's misschien toch al gewist.



Kies de foto of het kader ① en raak DELETE (wissen) ② aan

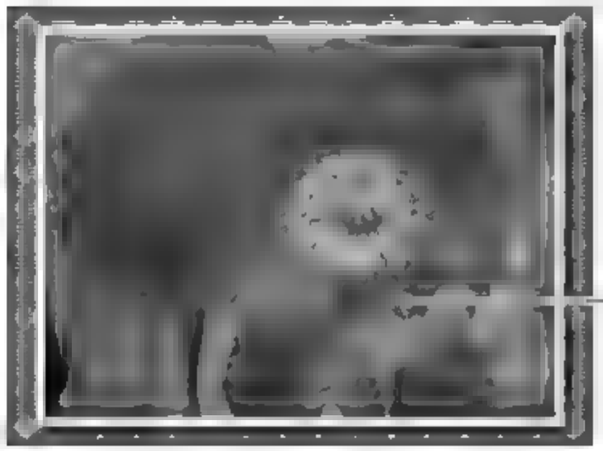
Als je kiest voor DELETE INDIVIDUALLY (individueel verwijderen), kun je een specifieke foto of kader kiezen in het fotoalbum.

Opmerking: in dit scherm heeft de gebruiker voor PHOTOS gekozen.

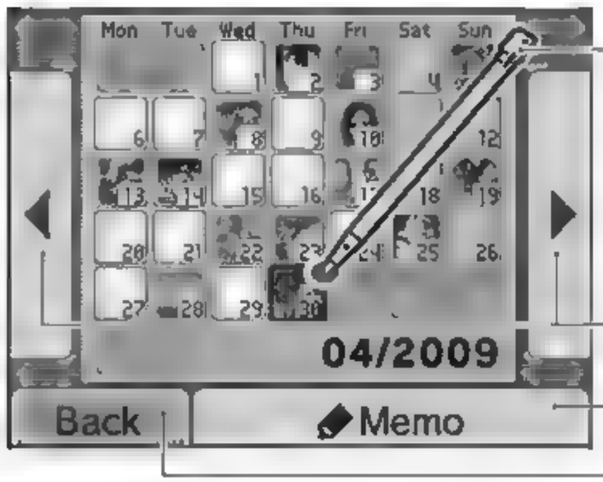
NOT FOR RETAIL SALE

Kalender

Kies in het **menu van Nintendo DSi Camera** voor CALENDAR om de kalender in het touchscreen te openen



Kies een dag om de memo en een foto te bekijken die op die dag zijn gemaakt.



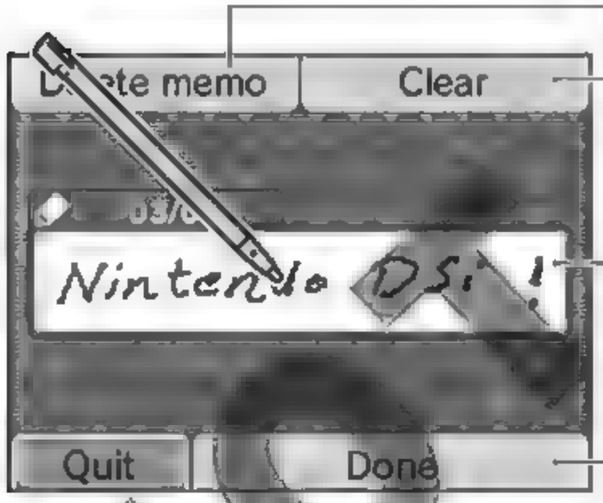
Als op een dag meer dan één foto is gemaakt, verschijnen verschillende foto's na elkaar in beeld.

Vorige of volgende maand tonen

Schrijf een memo voor de gekozen dag

Terug naar het **menu van Nintendo DSi**

Je kunt aan elke dag een handgeschreven memo toevoegen, bijvoorbeeld als herinnering aan de gebeurtenis of plaats waar de foto's zijn genomen.
Alle memo s worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem



De bestaande memo wissen

De memo wissen en opnieuw schrijven

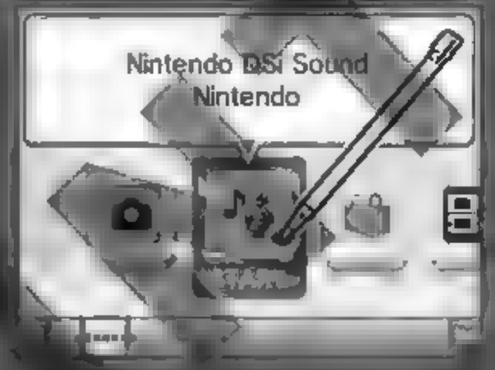
Ruimte voor het schrijven van de memo

De geschreven memo opslaan

NOT FOR RELEASE

Nintendo DSi Sound

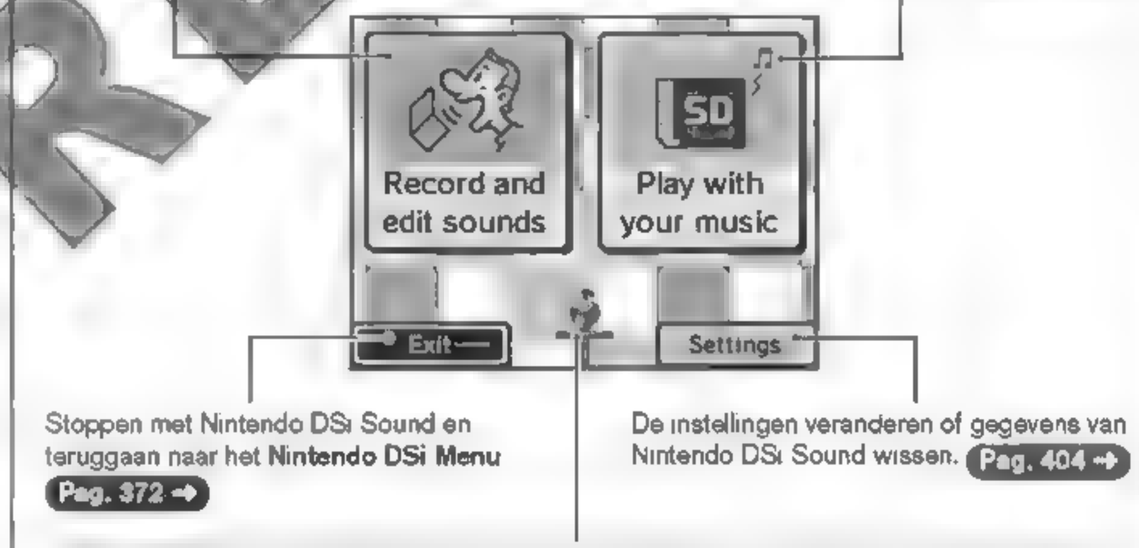
Met Nintendo DSi Sound kun je geluiden opnemen met de microfoon en ermee spelen om nieuwe geluiden te maken. Je kunt ook spelen met de muziek die op een SD-kaart is opgeslagen.



Met Nintendo DSi Sound beginnen

Als je begint met Nintendo DSi Sound, verschijnt een geluidsgolf op het bovenste scherm en verschijnen opties op het onderste scherm. Raak een optie aan om met geluid te spelen.

Menu van Nintendo DSi Sound



Dit is je parkietje. Hij probeert alle stemmen en geluiden die hij hoort te imiteren. Hij herinnert zich ook opnames die je eerder maakte en herhaalt deze willekeurig

*Afspeelbare bestandsformaten

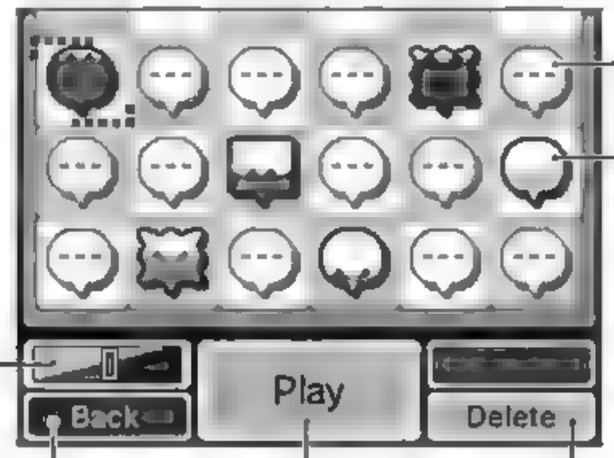
De volgende bestandsformaten kunnen worden afgespeeld in Nintendo DSi Sound

AAC-bestanden met de bestandsextensies .m4a, .mp4 of .3gp
Bitrate: 16 kbps – 320 kbps
Frequentie. 32kHz – 48kHz

Opmerking: MP3-bestanden worden niet ondersteund.
Informatie over het opslaan van muziek op een SD-kaart vind je op Pag. 404

Raak RECORD AND EDIT SOUNDS (geluiden opnemen en bewerken) aan in het **menu van Nintendo DSi Sound**.

Opmerking: geluidsgegevens worden opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem. Er worden geen gegevens van en naar je SD-kaart verplaatst.



Terug naar het **menu van Nintendo DSi Sound**
Pag. 395 ➜

De gegevens van de geselecteerde geluidsballon wissen

Als een lege ballon is gekozen

Record

Gebruik de microfoon om een geluid op te nemen. Elke ballon kan tien seconden geluid bevatten.

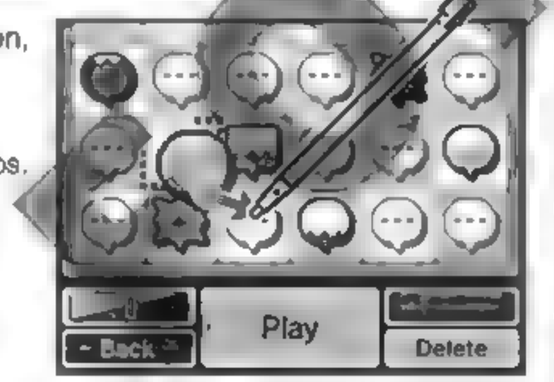
Als een ballon met geluidsgegevens is gekozen

Play

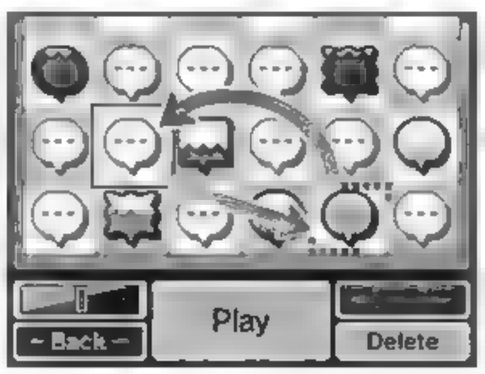
Speel met je geluiden door de afspeelsnelheid te veranderen, filters toe te passen, etc. Pag. 398 ➜

Geluidsgegevens verplaatsen

1. Raak de ballon aan die je wilt verplaatsen, sleep hem . .
   ↓
   . naar een andere plaats en laat hem los.

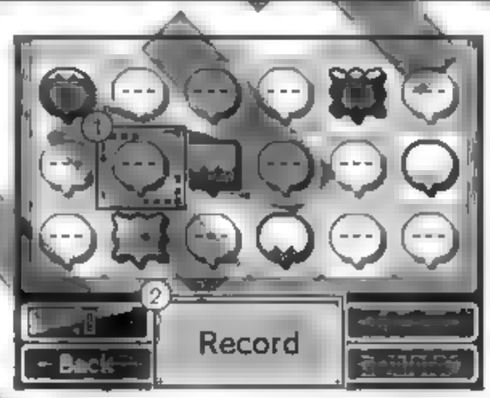


2. De twee ballonnen zullen van plaats wisselen.

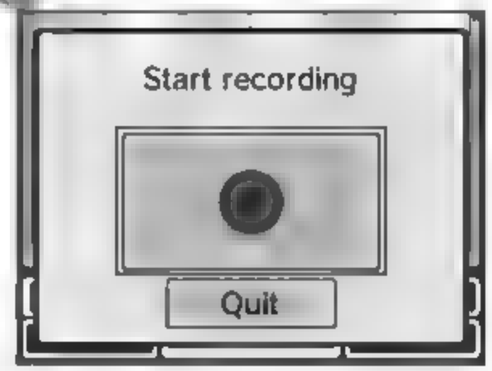


Opnemen

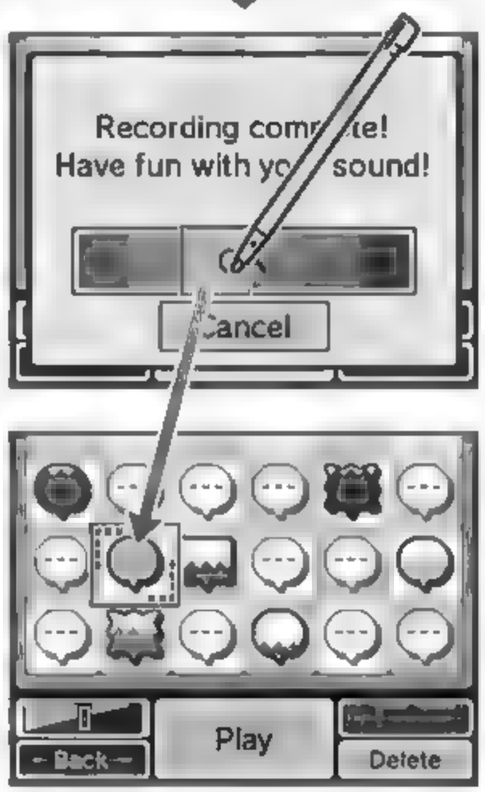
1. Raak eerst een lege ballon aan ① en raak dan RECORD (opnemen) aan ②



2. Raak ● aan om met opnemen te beginnen.
   Als de microfoon een geluid opvangt dat luid genoeg is, zal de opname automatisch beginnen



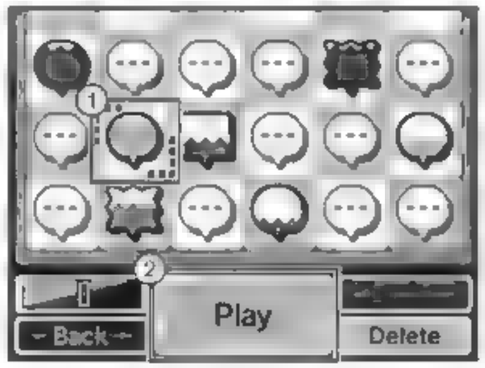
3. Als je klaar bent met opnemen, moet je OK aanraken.
   De geluidsballon krijgt de kleur die jij aanraakt



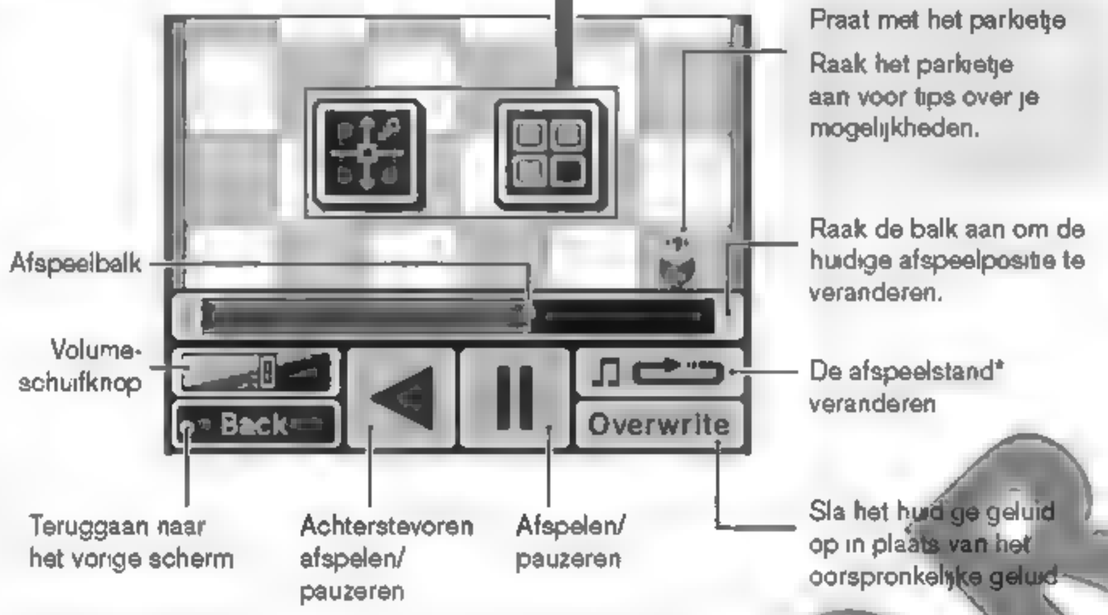
PROOF NOT FOR SALE

Spelen met geluid

1 Raak eerst de geluidsballon aan waar je mee wilt spelen ① en raak dan PLAY (spelen) aan ②.



2 Verander het geluid naar eigen wens.

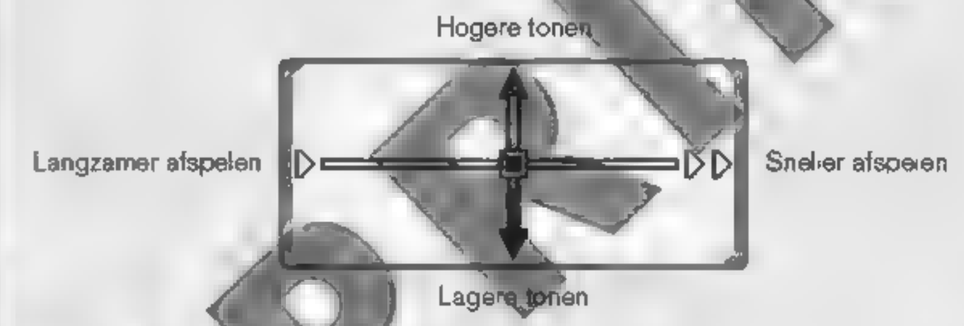


*Afspeelstanden

- Het huidige geluid herhalen.
- Alle geluiden op volgorde afspelen en dan weer opnieuw beginnen.
- Het huidige geluid één keer afspelen.
- Willekeurig afspelen.
- Het huidige geluid afspelen tussen de door de gebruiker ingestelde punten A en B
  Sleep punten A en B vooruit en achteruit om hun posities te veranderen

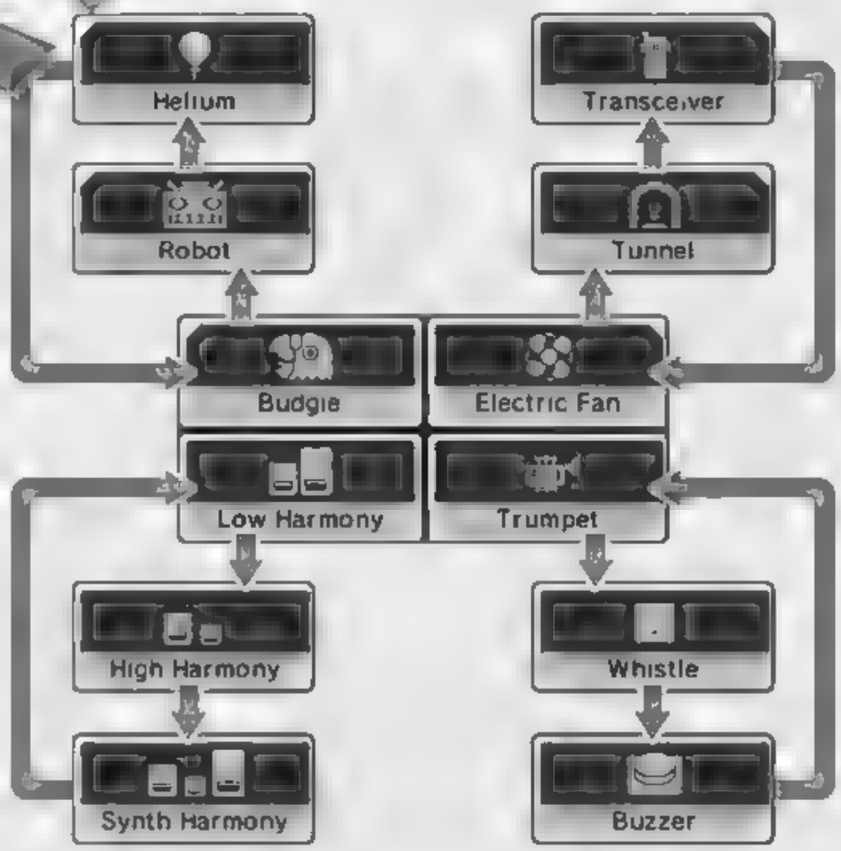
Afspeelsnelheid en toonhoogte veranderen

Raak het touchscreen aan om ■ te verplaatsen en snelheid en toonhoogte van het geluid te veranderen



Geluidsfilters gebruiken

Door pictogrammen aan te raken kun je verschillende filters toevoegen aan je geluid. Elk pictogram heeft drie verschillende filters. Elke keer dat je een pictogram aanraakt, verandert het filter.



NOT FOR

Geluid opnemen en ermee spelen

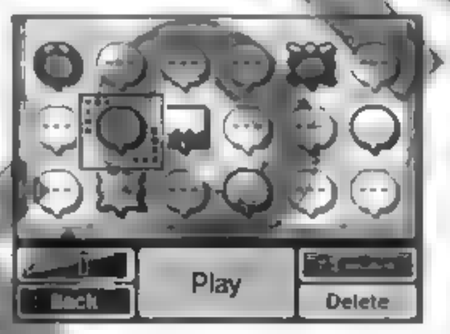
Veranderde geluiden opslaan

1. Als je veranderde geluiden wilt opslaan, moet je kiezen voor OVERWRITE (overschrijven)

2. Bevestig dat de opname naar wens is.

3. Raak OK aan.
De geluidsballon krijgt de kleur die jij aanraakt.

4. Het geluid wordt opgeslagen.



Spelen met muziek op een SD-kaart

Kies een nummer om mee te spelen

1. Raak een map aan ① en kies voor OPEN (openen) ②.

Kies RANDOM om een willekeurig nummer te kiezen.

Je kunt nummers registreren in één van de favorietenlijsten, zoals TOP 10 of MEMORIES (herinneringen).

Raak CLEAR aan om alle nummers uit een favorietenlijst te wissen

2. Raak het nummer aan waar je naar wilt luisteren ① en raak dan LISTEN (luisteren) aan ②.

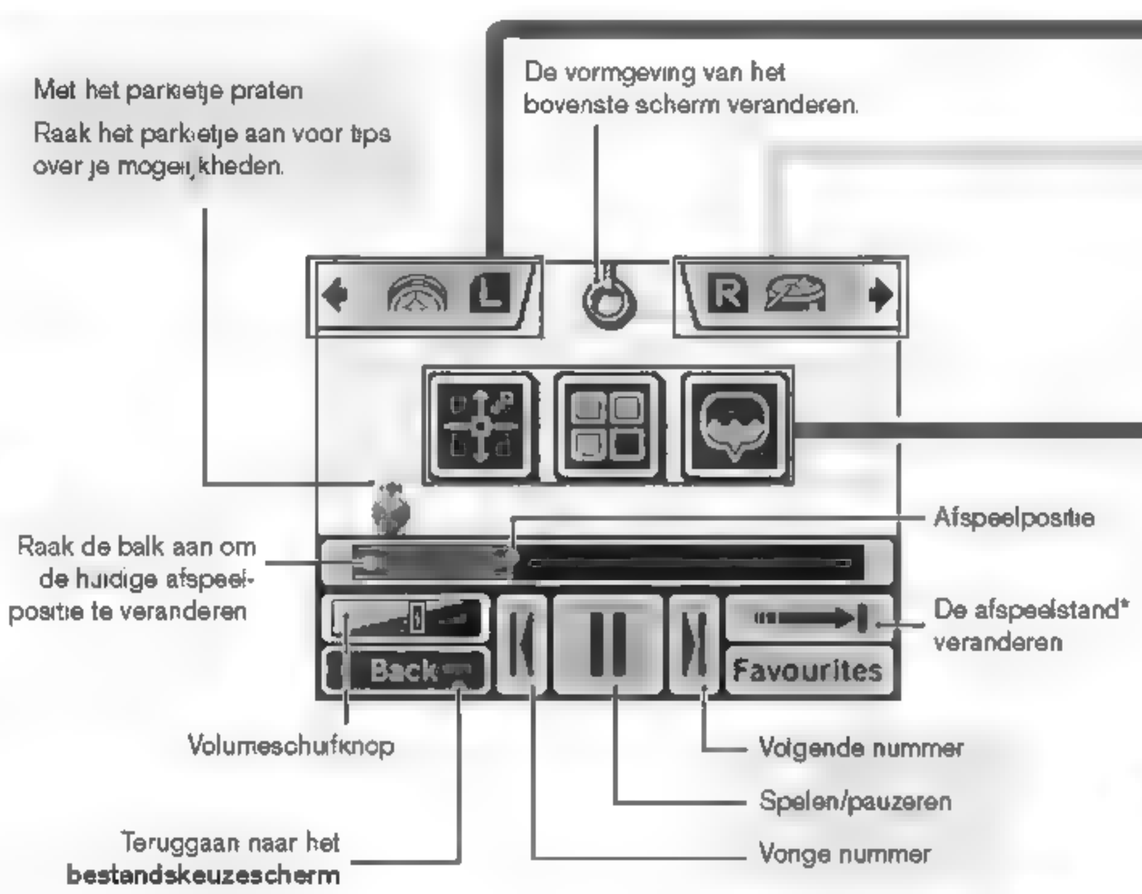
Voeg het geselecteerde nummer toe aan één van de favorietenlijsten.

Over mappen en bestanden op SD-kaarten

- In Nintendo DSi Sound verschijnen van de SD-kaart alleen muziekbestanden en mappen die muziekbestanden bevatten. Er kunnen maximaal 1.000 mappen in beeld verschijnen.
- Als verschillende mappen op de SD-kaart dezelfde naam hebben, worden deze bestanden allemaal getoond in een map met deze naam.
- Er kunnen maximaal 3.000 nummers in beeld verschijnen
- Als er zich meer dan 100 nummers in een enkele map bevinden, zullen alleen de eerste 100 in beeld verschijnen.
- Mappen en bestanden met meer dan acht niveaus kunnen niet worden getoond
- Waar de mappen zich ook bevinden, ze verschijnen op alfabetische volgorde in beeld.

REPRINT NOT

Spelen met muziekeffecten



* Afspeelstanden

Het huidige nummer herhalen.

De nummers in de map in volgorde afspelen en na het laatste nummer herhalen.

De nummers in de map in volgorde afspelen en na het laatste nummer stoppen

De nummers in de gekozen map in willekeurige volgorde afspelen

Het huidige nummer afspelen tussen het door de gebruiker ingestelde punt A en B

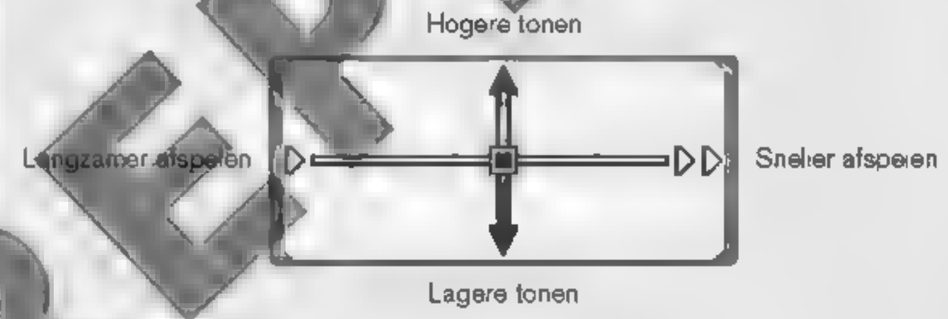
Sleep punt A en B vooruit en achteruit om de posities te veranderen

Beat-knoppen

Druk op de L-knop en R-knop om geluidseffecten toe te voegen
Raak de pictogrammen in beeld aan om de geluidseffecten te veranderen.

Afspeelsnelheid en toonhoogte veranderen

Raak het touchscreen aan om ■ te verplaatsen en snelheid en toonhoogte te veranderen.



Geluidsfilters voor de muziek gebruiken

Raak een pictogram aan om een filter voor de muziek te kiezen.

De muziek laten klinken alsof die uit een oude radio komt.

Verwijdert het vocale gebied uit een nummer, zodat alleen de instrumenten overblijven (in sommige gevallen verdwijnt de stem niet helemaal)

Een echo-effect toevoegen.

Laat je muziek klinken als een oude videogame!

Stemopnames toevoegen

Raak een geluidsbel aan om deze te mengen met de muziek

REPRINT
NOT FOR

Instellingen

Verander de instellingen voor Nintendo DSi Sound of formatteer de gegevens van Nintendo DSi Sound

Teruggaan naar het **menu van Nintendo DSi Sound** Pag. 395 ➜

Headphones ▸ Stereo De hoofdtelefoon instellen als MONO of STEREO.

Touch Sound ▸ On De geluidseffecten activeren of uitschakelen tijdens het luisteren naar muziek in PLAY WITH YOUR MUSIC (met je muziek spelen).

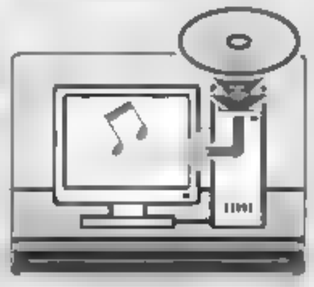
Backlight ▸ Always On Instellen dat de beeldverlichting automatisch wordt uitgeschakeld, als Nintendo DSi Sound niet wordt gebruikt.

Format DSi Sound Data Alle gegevens van Nintendo DSi Sound wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem. Hierdoor verdwijnen alle geluidsbestanden die je hebt opgenomen of bewerkt, de favorietenlijsten en alles wat je parkietje heeft onthouden.

Hoe kun je muziekbestanden opslaan op een SD-kaart?

Om met muziekbestanden te kunnen spelen, moet je muziekbestanden hebben opgeslagen op een SD-kaart. Volg onderstaande stappen om muziekbestanden op te slaan.

1. Gebruik software voor je computer om nummers van een muziek-cd te kopiëren en sla ze op in een formaat dat door Nintendo DSi Sound wordt ondersteund Pag. 395 ➜



2. Gebruik de SD-kaart-opening van je computer of een apart verkrijgbare SD-kaartlezer/schrijver om de AAC-bestanden op de SD-kaart te zetten

Opmerking: bij de tips van Nintendo DSi Sound zingt het parkietje teksten uit de volgende bekende liedjes: 'Twinkle, Twinkle Little Star' (Jane Taylor), 'Baa, Baa, Black Sheep' (traditioneel) en 'London Bridge is Falling Down' (traditioneel)

Nintendo DSi Shop

In de Nintendo DSi Shop kun je software aanschaffen voor de Nintendo DSi.
Om de Nintendo DSi Shop te kunnen gebruiken, moet je een internetverbinding hebben ingesteld. Pag. 424 ➜

Wat je nodig hebt om de Nintendo DSi Shop te kunnen gebruiken

Een breedband internetverbinding Pag. 424 ➜
Nintendo DSi Points

Wat zijn Nintendo DSi Points?

Je gebruikt Nintendo DSi Points om Nintendo DSi-software aan te schaffen in de Nintendo DSi Shop.
Een manier om Nintendo DSi Points toe te voegen aan je account, is door een Nintendo Points Card te kopen en de punten op die kaart in te wisselen in de Nintendo DSi Shop.
Die punten worden automatisch omgezet in Nintendo DSi Points.
Meer informatie over het aanschaffen van Nintendo Points, vind je op support.nintendo.com

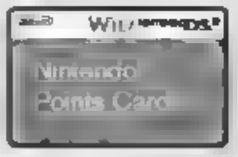
Je kunt Nintendo Points Card inwisselen voor Nintendo DSi Points.

Winkel die Nintendo-producten verkoopt

Nintendo DSi systeem

Wat is een Nintendo Points Card?

Dit is een prepaid kaart die je in de Nintendo DSi Shop kunt inwisselen voor Nintendo DSi Points.



Hoe je aan Nintendo DSi Points kunt komen

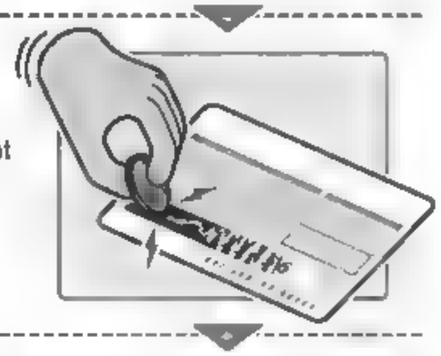
Nintendo DSi Points kun je op een van de volgende manieren in bezit krijgen.

Een Nintendo Points Card gebruiken

1 Koop een Nintendo Points Card

2 Onthul het Nintendo Points-nummer

Opmerking: maak het nummer op de Nintendo Points Card zichtbaar door het zilveren laagje aan de achterkant van de kaart weg te krassen.



3 Ga naar de Nintendo DSi Shop

↓

Volg de aanwijzingen in beeld om het Nintendo Points-nummer in te vullen.

Nintendo DSi Points kopen met een creditcard

Als je Nintendo DSi Points wilt kopen met een creditcard, moet je naar de Nintendo DSi Shop gaan.

↓

Volg de aanwijzingen in beeld.

Nintendo DSi-software en Nintendo Points Cards

- Om verbinding te kunnen maken met de Nintendo DSi Shop, moet je beschikken over een actieve breedband internetverbinding. De eerste keer dat je verbinding maakt, moet je instemmen met de gebruiksvoorwaarden om toegang te krijgen tot de Nintendo DSi Shop.
- Nintendo Points Cards die in Europa worden verkocht, kunnen alleen worden gebruikt op systemen die in Europa zijn aangeschaft.
- Je kunt maximaal 10.000 Nintendo DSi-punten tegelijk toevoegen.
- Je moet alle punten van een Nintendo Points Card in één keer toevoegen. Je kunt de punten niet verdelen over verschillende systemen of ze in porties toevoegen.
- Ouders of verzorgers kunnen ouderlijk toezicht gebruiken om de aanschaf van software te blokkeren op basis van PEGI-classificatierichtlijnen. Het gebruik van Nintendo DSi Points kan op die manier ook worden verboden.
- Alle punten en gedownloade software kunnen slechts op een enkel Nintendo DSi-systeem worden gebruikt, kunnen niet worden teruggestuurd en zijn niet overzetbaar naar een ander systeem.
- Points hebben geen geldelijke waarde en kunnen niet worden ingewisseld voor geld of overgezet naar een ander systeem.
- Software die met Nintendo DSi Points is aangeschaft, kan niet worden teruggebracht, vergoed, ingewisseld voor geld of overgezet naar een ander systeem.
- Als Nintendo Points zijn geregistreerd als Nintendo DSi Points, kunnen ze niet worden geregistreerd op een ander Nintendo DSi-systeem of een Wii™-systeem.
- Software die is gedownload van de Nintendo DSi Shop wordt aan je gelicenseerd, dus niet verkocht. Meer informatie vind je in de gebruiksvoorwaarden, die je kunt bekijken in de systeeminstellingen.

Pag. 424 ➜

Pag. 418 ➜

Information (PEGI), voor video- en computerspelsoftware.

NOT FOR

DS Download Play

Met DS Download Play kun je bepaalde spellen voor meer spelers downloaden en spelen met andere gebruikers van een Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi, ook als je over slechts één exemplaar van het spel beschikt. Je kunt ook demo's van bepaalde softwaretitels versturen en ontvangen.

De Nintendo DSi is uitgerust met een RF Module (802.11). Het uitgestraalde vermogen is minder dan 10 mW e.i.r.p., waarbij de maximale spectrale vermogens [illegible]

DS Download Play gebruiken

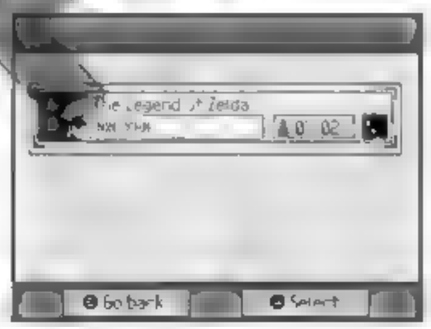
[illegible]

1. Raak in het **Nintendo DSi Menu** het pictogram aan van een spel dat DS Download Play ondersteunt
2. Volg nu de aanwijzingen in de handleiding van de software die je gebruikt.

[illegible]

1. Raak het DS Download Play-pictogram aan in het **Nintendo DSi Menu**.

2. Kies het venster van het spel dat je wilt downloaden.



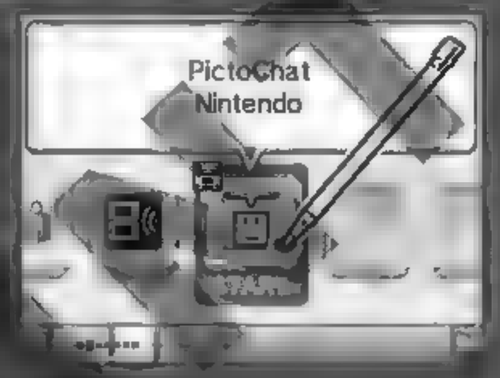
3. Raak YES (,a) aan om te beginnen met het downloaden van dit spel.
4. Volg nu de aanwijzingen in de handleiding van de software die je gebruikt.

NOT FOR REPRINT

PictoChat

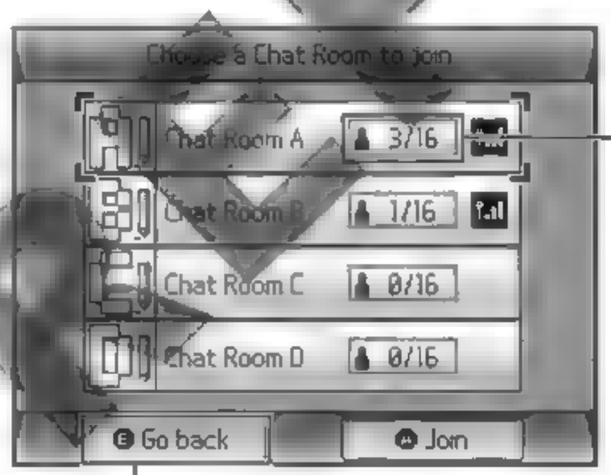
PictoChat laat je je Nintendo DSi gebruiken voor het draadloos verzenden en ontvangen van boodschappen en tekeningen naar en van andere gebruikers van een Nintendo DSi. PictoChat is geen internettoepassing [illegible] kunt communiceren met maximaal 15 andere Nintendo DSi-gebruikers [illegible] van je Nintendo DSi-systeem.

Je kunt PictoChat ook gebruiken met gebruikers van een Nintendo DS en Nintendo DS [illegible]



PictoChat beginnen

Om te beginnen verschijnt het scherm waarin je een chatroom kunt kiezen. Kies een van de chatrooms om mee te doen.



Het getal in elk venster geeft aan hoeveel personen zich in een chatroom bevinden. Als het totaal aantal personen het maximum heeft bereikt (16/16), krijg je geen toegang tot de chatroom

PictoChat beeindigen en teruggaan naar het **Nintendo DSi Menu**

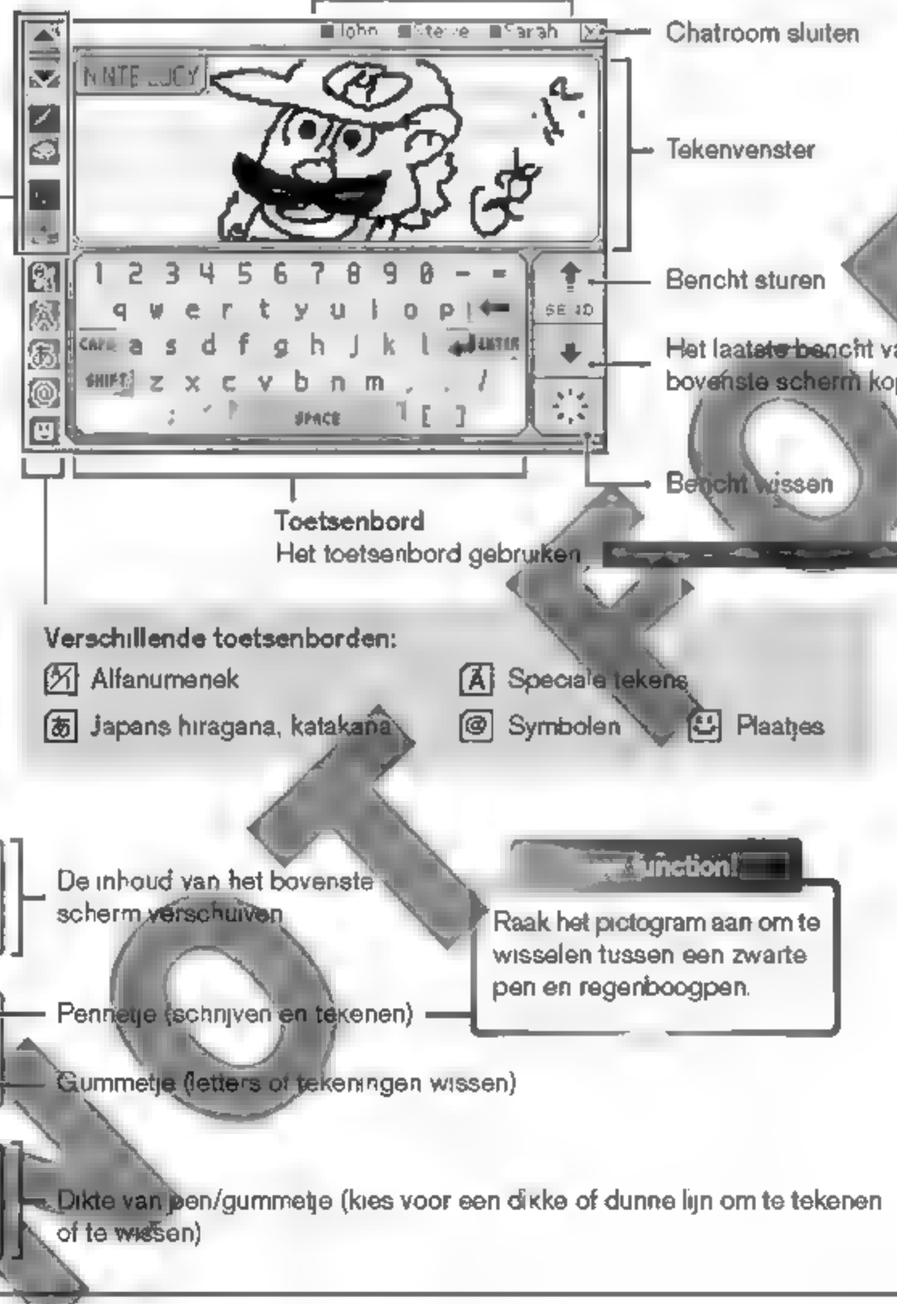
Pag. 372 →

Ouders of verzorgers kunnen het gebruik van PictoChat blokkeren door Ouderlijk toezicht in te schakelen.

Meer informatie over Ouderlijk toezicht vind je op. Pag. 418 →

Bovenste scherm

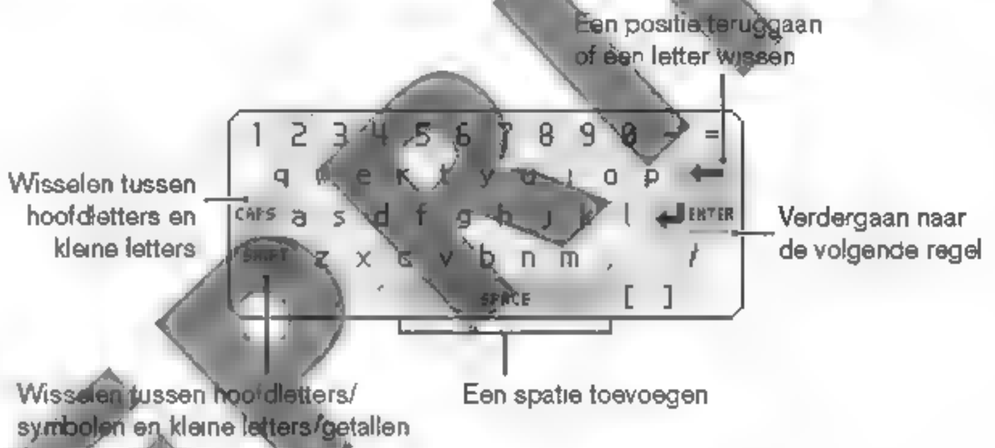
Onderste scherm



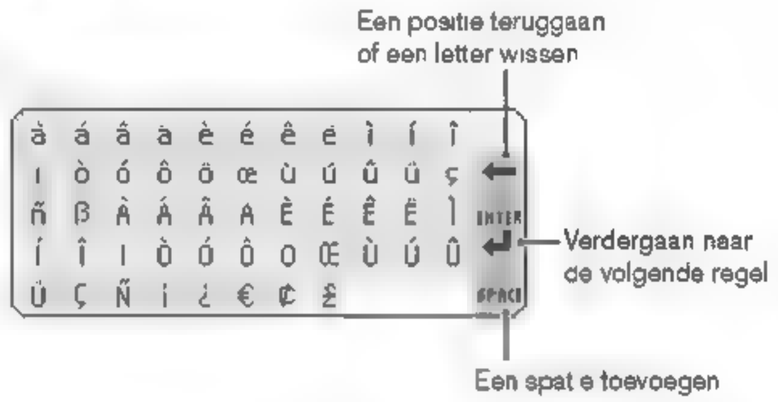
Het toetsenbord gebruiken

Raak de letters van het toetsenbord aan om ze in te voeren. Je kunt de letters vervolgens aanraken en verschuiven om ze te plaatsen zoals je wilt.

Alfanumeriek



Speciale tekens



Je kunt het toetsenbord ook met knoppen bedienen.

	De cursor verplaatsen
(A)	Een letter invoeren
(B)	De laatste letter wissen
(X)	Overschakelen naar hoofdletters/Caps Lock aanzetten
(Y)	Soort toetsenbord veranderen
L R	Door benchten bladeren
START	Bericht versturen
SELECT	Kort ingedrukt houden: laatste bericht kopieren Lang ingedrukt houden: bericht wissen

REPORTOIRE

Systeeminstellingen

Kies in het **Nintendo DSi Menu** voor SYSTEM SETTINGS (systeeminstellingen) om een menu te openen waarin je verschillende opties kunt veranderen. Gebruik ◄ ► om tussen pagina's te wisselen. Als je een instelling wilt veranderen, moet je die aanraken.

Systeeminstellingen 1

DATA MANAGEMENT (gegevensbeheer)

Pag. 414 ➜

Hier kun je het systeemgeheugen en de gegevens op een SD-kaart beheren.

Opmerking: deze optie verschijnt alleen als je de Nintendo DSi Shop hebt gebruikt.

WIRELESS COMMUNICATIONS (draadloze communicatie)

DS draadloze communicatie aan- of uitzetten. Pag. 415 ➜

BRIGHTNESS SETTINGS (helderheidsinstellingen)

Pag. 415 ➜

De helderheid veranderen

Systeeminstellingen 2

PROFILE

Pag. 416 ➜

Je naam, bericht, geboortedatum en favoriete kleur veranderen

DATE

Pag. 417 ➜

De huidige datum instellen

TIME

Pag. 417 ➜

De huidige tijd instellen

ALARM

Pag. 417 ➜

De wekker instellen

Systeeminstellingen 3

PARENTAL CONTROLS

Pag. 418 ➜

Ouderlijk toezicht instellen om gebruik van bepaalde content te blokkeren.

TOUCHSCREEN

Pag. 423 ➜

Het touchscreen kalibreren

MIC TEST

Pag. 423 ➜

De gevoeligheid van de microfoon controleren

INTERNET

Pag. 424 ➜

De internetinstellingen configureren

Systeeminstellingen 4

LANGUAGE

Een taal kiezen voor je systeem.

COUNTRY

Het land waar je woont instellen.

SYSTEM UPDATE

Pag. 440 ➜

Je Nintendo DSi-systeem en ingebouwde softwareprogramma's bijwerken.

FORMAT SYSTEM MEMORY

Pag. 440 ➜

Alle toegevoegde software en opgeslagen gegevens wissen

PROOF NOT FOR PRINT

Gegevensbeheer

Je kunt software of opgeslagen gegevens wissen uit het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem of van een SD-kaart.

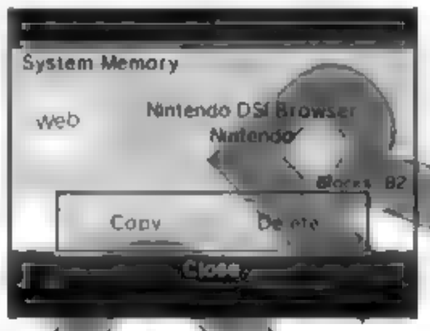
Als je gegevens wilt kopiëren, moet een SD-kaart in het systeem zijn gestoken

Kopiëren/wissen

1. Kies de plaats waar de gegevens zich bevinden die je wilt wissen of kopiëren.

2. Kies de gegevens die je wilt kopiëren of wissen.

3. Kies voor COPY (kopiëren) of DELETE (wissen)



In de volgende gevallen is het niet mogelijk gegevens te kopiëren

- Als er zich geen SD-kaart in de SD-kaartopening bevindt
- Als er niet genoeg ruimte beschikbaar is op de plaats waar je de gegevens naartoe wilt kopiëren.
- Als de geselecteerde gegevens niet gekopieerd kunnen worden
- Als je naar het **Nintendo DSi Menu** wilt kopiëren maar daar geen boxen beschikbaar zijn.
- Als je wilt kopiëren naar een systeem waar de originele gegevens niet zijn opgeslagen.
- Als de SD kaart waar je naartoe wilt kopiëren 300 blokken of meer aan software of opgeslagen gegevens bevat
- Als de SD-kaart waar je naartoe wilt kopiëren is verzegeld

NOT FOR SALE

DS draadloze communicatie

DS draadloze communicatie aan- of uitzetten.

DS draadloze communicatie instellen

1. Je kunt DS draadloze communicatie inschakelen (ON aanraken) of uitschakelen (OFF aanraken).

2. Raak OK aan om je keuze te bevestigen.

Opmerking: aan boord van een vliegtuig moet je de DS draadloze communicatie hebben uitgeschakeld

Helderheid instellen

Verander de helderheid van de schermen

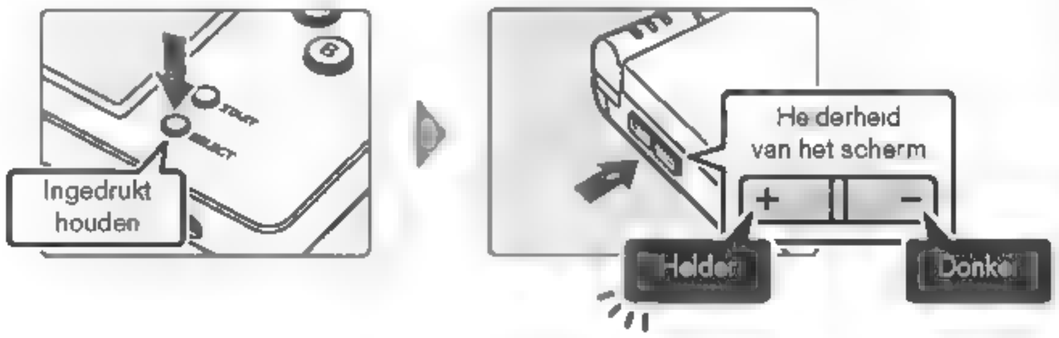
Helderheid veranderen

1. Raak + of – aan om de helderheid te veranderen.

2. Raak OK aan om de veranderde helderheid te bevestigen

Tijdens het spelen van een spel kun je SELECT ingedrukt houden en de volumeknop gebruiken om de helderheid in te stellen

Kijk wel uit met het gebruik van SELECT, want in sommige spellen kun je door op SELECT te drukken spelfuncties activeren of filmpjes overslaan



Het effect van helderheid op de gebruiksduur van de batterij

Naarmate het beeld helderder is ingesteld, gaat de batterij minder lang mee. Als je de helderheid lager instelt, gaat de batterij langer mee. Houd hier rekening mee als je de helderheid verandert. Pag. 460 →

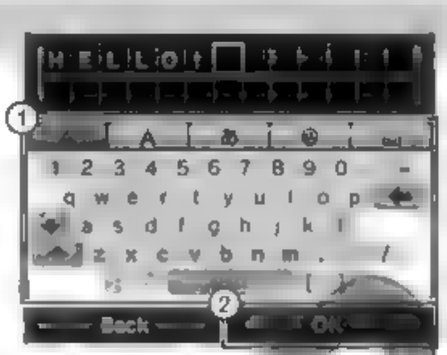
Profiel

Wijzig je gebruikersnaam, bericht, favoriete kleur en verjaardag.

Gebruikersnaam

1. Gebruik het toetsenbord om je gebruikersnaam in te voeren. Zie Pag. 441 ➜ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord.
2. Raak OK aan om de aanpassingen te bevestigen.

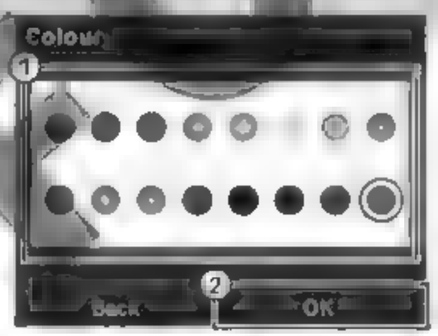
Bericht



1. Voer een persoonlijk bericht in met het toetsenbord. Zie Pag. 441 ➜ voor uitleg van de bediening van het toetsenbord
2. Raak OK aan om het bericht te bevestigen.

Het persoonlijke bericht dat je hier invoert, verschijnt op de systemen van andere gebruikers bij het gebruik van PictoChat Je kunt bijvoorbeeld een groet invoeren of jezelf kort voorstellen.

Kleur



1. Raak de gewenste kleur aan. De kleur die je kiest wordt gebruikt op verschillende plaatsen, zoals in het **Nintendo DSi Menu**.
2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen.

Verjaardag

1. Gebruik om de datum in te voeren waarop je jarig bent
2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen.

Datum

Voer de huidige datum in.

Deze instelling wordt in sommige spellen gebruikt, dus zorg dat je de juiste datum invoert

De datum instellen

1. Gebruik om dag, maand en jaar in te stellen.
2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen.

Tijd

Voer de tijd in.

Deze instelling wordt in sommige spellen gebruikt, dus zorg dat je de juiste tijd invoert.

De tijd instellen

1. Gebruik om de tijd in te stellen
2. Raak OK aan om de instelling te bevestigen

Wekker

Stel een tijd in voor de wekker.

De wekker instellen

1. Gebruik om de tijd in te stellen ① waarop de wekker moet afgaan en raak dan OK aan ② om de wekker in te stellen.
2. Raak YES (ja) aan om de instelling te bevestigen. Beide schermen worden automatisch ingesteld op de minst heldere stand.

Om de wekker uit te zetten of te annuleren, moet je het touchscreen aanraken of een andere knop dan de L- of R-knop indrukken.

Als de wekker is afgegaan, wordt de **sluimerstand** actief. Tijdens de **sluimerstand** zal de wekker elke vijf minuten afgaan, totdat hij wordt uitgeschakeld. De **sluimerstand** zal na een uur automatisch worden beëindigd

Ouderlijk toezicht

Het instellen van Ouderlijk toezicht maakt het ouders of begeleiders mogelijk om te bepalen welke inhoud gebruikt of gedownload kan worden op het Nintendo DSi-systeem. Ouderlijk toezicht kan op één manier worden ingesteld voor alle gebruikers van een systeem, dus we adviseren om de meest veilige instellingen te kiezen. Gebruikers die wél gebruik mogen maken van uitgesloten inhoud kunnen dan de pincode gebruiken.

Wat kan met Ouderlijk toezicht worden beperkt?

- **Nintendo DSi-software/DSi-compatibele software**
  - ➔ Het gebruik van software beperken op basis van PEGI-classificaties. Je kunt deze instelling niet gebruiken voor beperking van het gebruik van Nintendo DS-/Nintendo DS Lite-software of software die is gedownload via DS Download Play.
- **PictoChat**
  - ➔ Het gebruik van deze toepassing beperken.
- **DS Download Play**
  - ➔ Het gebruik van deze toepassing beperken.
- **Nintendo DSi Browser**
  - ➔ Het gebruik van de Nintendo DSi Browser beperken
    De Nintendo DSi Browser is een internetbrowser die kan worden gebruikt om online webpagina's te bekijken.
    Als je geen onbeperkte toegang wilt hebben tot het internet, moet je Ouderlijk toezicht inschakelen of beta en voor een commerciële internetfilterdienst.
- **Nintendo DSi Shop**
  - ➔ De aanschaf van software beperken op basis van PEGI-classificaties.
  - ➔ Het gebruik van Nintendo DSi Points beperken
    Je kunt alleen het gebruik van Nintendo DSi Points beperken, dus niet het aanschaffen ervan.
- **Foto's uitwisselen**
  - ➔ Het uitwisselen van fotogegevens via DS draadloze communicatie beperken
- **Overige**
  - ➔ Het ontvangen van door gebruikers gemaakte inhoud beperken

Pictogrammen voor classificatie-informatie voor video- en computerspelsoftware van de Pan-European Game Information (PEGI)

Leeftijdspictogrammen:

Inhoud geschikt voor 3 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 7 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 12 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 16 jaar en ouder. | Inhoud geschikt voor 18 jaar en ouder

Inhoudspictogrammen:

Deze pictogrammen worden afgebeeld op softwareverpakkingen. Ze beschrijven de inhoud, in aanvulling op de leeftijdsclassificatie

Grof taalgebruik | Angst | Discriminatie | Seks

Drugs- en/of alcoholmisbruik | Geweld | Gokspel

Het PEGI Online-logo laat zien dat een spel online kan worden gespeeld. Ga voor meer informatie over spellen die online gespeeld kunnen worden naar: http://www.pegionline.eu

Het PEGI-systeem is ontwikkeld op basis van bestaande Europese systemen. Bij het opstellen van het PEGI-beoordelingsformulier en het vormen van de organisatie achter het systeem, zijn afgevaardigden van verschillende maatschappelijke groepen betrokken geweest, waaronder consumenten, ouders en religieuze groeperingen. Ga voor meer informatie over het PEGI-classificatiesysteem naar www.pegi.info.

Let op: deze leeftijdsclassificatie geeft geen indicatie van de moeilijkheidsgraad van een spel.

NOT FOR

Ouderlijk toezicht instellen

❶ Volg de aanwijzingen in beeld

① Raak YES (ja) aan

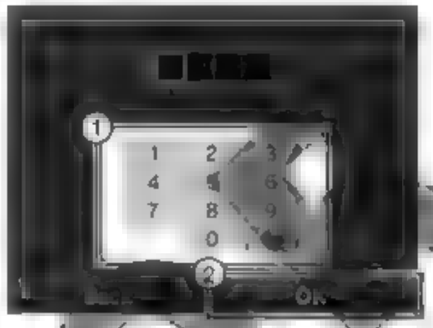
② Raak NEXT (volgende) aan

③ Raak OK aan

④ Raak NEXT aan

❷ Voer een pincode in van vier cijfers – kies zelf welke – en raak OK aan (je moet het nummer twee keer invoeren om vergissingen te voorkomen).

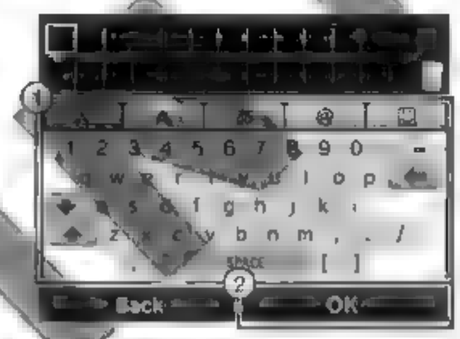
Deze pincode heb je nodig om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of om je instellingen te veranderen. Zorg dat je dit nummer onthoudt



❸ Gebruik ▲▼ om een geheime vraag te kiezen en raak OK aan.

❹ Voer het antwoord op de geheime vraag in en raak OK aan. Het antwoord moet uit zes of meer tekens bestaan.

Het antwoord op je geheime vraag wordt gebruikt in het geval dat je je pincode bent vergeten. Kies dus een vraag waarvan je het antwoord niet snel zult vergeten



Zie Pag. 441 ➡ voor uitleg van het gebruik van het toetsenbord

❺ Volg nu de aanwijzingen in beeld om de opties voor Ouderlijk toezicht in te stellen

REPRINT
NOT FOR SALE

Ouderlijk toezicht

Als je je pincode en het antwoord op je geheime vraag bent vergeten

Als je zowel je pincode als het antwoord op je geheime vraag bent vergeten, kun je de onderstaande stappen volgen.

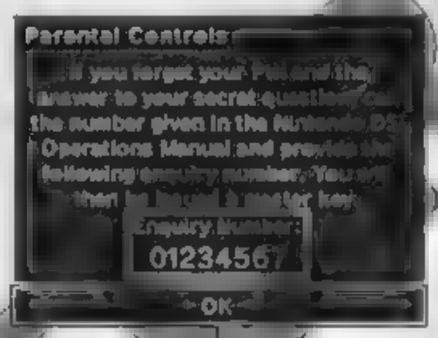
1. Kies in het pincode-invoerscherm voor I FORGOT (ben ik vergeten).

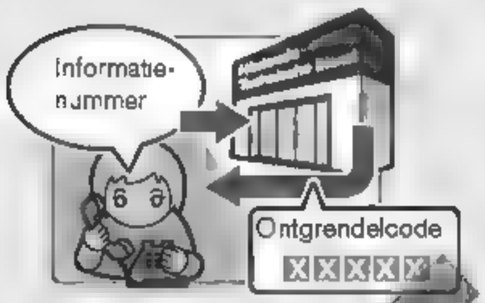
2. In het volgende scherm moet je het antwoord op je geheime vraag invoeren.
   Als dit is gelukt, kun je verdergaan met het instellen van Ouderlijk toezicht.

Als je het antwoord op je geheime vraag bent vergeten

3. Kies I FORGOT (ben ik vergeten).

4. Er verschijnt een informatienummer in beeld
   ↓
   Bel het nummer in de handleiding van de Nintendo DSi en geef het verstrekte informatienummer op. Er wordt je dan een ontgrendelcode verstrekt.





5. Raak OK aan

6. Voer de ontgrendelcode in en kies voor OK

Touchscreen kalibreren

Als het touchscreen niet goed reageert of als je het gevoel hebt dat het contactpunt van de stylus niet goed wordt geregistreerd, kun je de volgende stappen volgen om het touchscreen te kalibreren.
Als je de stylus helemaal niet kunt gebruiken, moet je de L-knop, R knop en START-knop ingedrukt houden en het systeem opnieuw aanzetten. **Het kalibratiescherm** verschijnt meteen in beeld.

Het touchscreen kalibreren

1. Raak nauwkeurig het midden van ◎ aan.
   Kalibratiepunten zullen verschijnen in de hoeken linksboven en rechtsonder in het scherm, en in het midden van het scherm. Raak elk punt aan om de kalibratie te voltooien.

2. Als CALIBRATION COMPLETE (kalibreren voltooid) in beeld verschijnt, moet je elk van de vier ◎ aanraken om dit te bevestigen

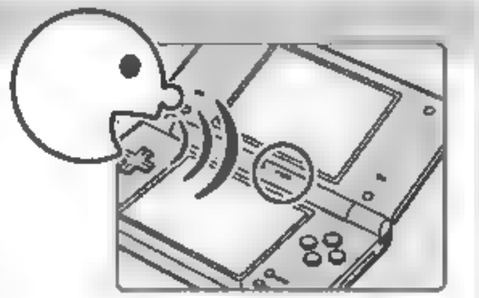
3. Als je klaar bent met de kalibratie, moet je OK aanraken om het proces af te ronden.
   Als het je niet lukte om ◎ nauwkeurig aan te raken, moet je voor TRY AGAIN (opnieuw proberen) kiezen om opnieuw te beginnen met kalibreren.

Microfoontest

Controleer of de microfoon naar behoren werkt.

De microfoon testen

1. Richt je op de microfoon en spreek.



2. Kijk of de volumebalk wordt gevuld met gekleurde balken.
   Wanneer de volumebalk als je spreekt met gekleurde balken wordt gevuld, werkt de microfoon naar behoren.

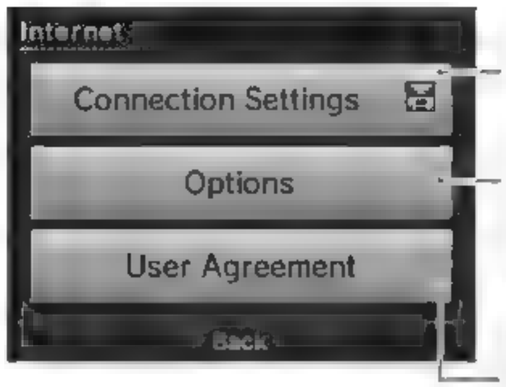
De volumebalk wordt met gekleurde balken gevuld als de microfoon geluid opvangt.

3. Raak QUIT (stoppen) aan om te bevestigen dat de microfoon naar behoren werkt

PRINT NOT FOR SALE

Internet

Verbind je Nintendo DSi draadloos met het internet.



Een internetverbinding instellen.

MAC-adres bevestigen Pag. 442 ➜

Het Nintendo Wi-Fi Connection-verbindingsprofiel wissen dat is opgeslagen op de Nintendo DSi Pag. 438 ➜

Lees de overeenkomst voor netwerkdiensten van de Nintendo DSi en stem ermee in.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.
Windows® and Windows Vista® are trademarks of the Microsoft group of companies.

Kies de verbindingsmethode

Het instellen van je verbinding is afhankelijk van het netwerk dat je thuis gebruikt. Beantwoord de volgende vragen om tot de meest geschikte methode te komen.

Start!

Beschik je over een breedband internetverbinding?

Ja

Gebruik je een draadloos netwerk?

Ja

Ondersteunt het Access Point van je draadloze netwerk AOSS?

AOSS™

Ja

Gebruik AOSS voor een eenvoudige installatie van de verbinding.

Pag. 430 ➜

Nee

Zoek je draadloze router op met de Nintendo DSi en maak de instellingen.

Pag. 432 ➜

Nee

Heb je een computer die op Windows® XP of Windows Vista® draait en verbonden is met het internet?

Ja

Gebruik de Nintendo Wi-Fi USB Connector

Pag. 428 ➜

Ga naar support.nintendo.com voor meer informatie over de Nintendo Wi-Fi USB Connector.

Nee

Je moet een breedband internetverbinding instellen voordat je verbinding kunt maken met de Nintendo DSi.

Pag. 426 ➜

Andere instellingen

Je kunt ook instellingen configureren voor krac… die in staat zijn om verbinding te make… via WPS.

Pag. 434 ➜

Opmerking: meer informatie over de Nintendo Wi-Fi USB Connector is te vinden op support.nintendo.com.

Geavanceerde verbindingsinstellingen (verbindingen 4, 5 en 6) kunnen niet worden gebruikt voor Nintendo DS-software. Als je met Nintendo DS-software verbinding maakt met het internet, moet je de gebruikelijke internetverbindingen gebruiken (verbindingen 1, 2 en 3).

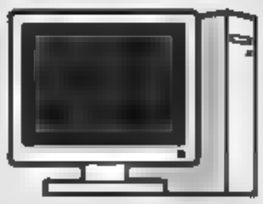
FOR REVIEW

Vereist voor verbinding met het internet

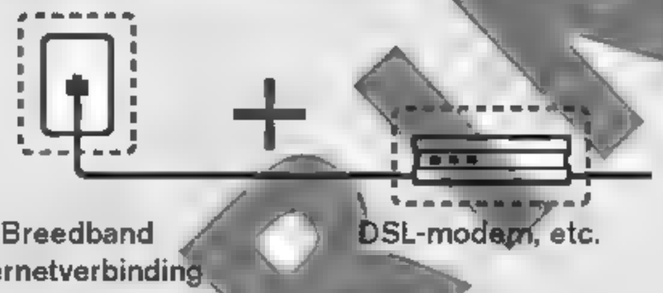
Het volgende is vereist om met de Nintendo DSi verbinding te kunnen maken met het internet.

1. Nintendo DSi-systeem

2. Pc



3. Omgeving met breedbandinternet via DSL, kabel, etc.



4. Gebruik een van de volgende apparaten om je Nintendo DSi draadloos te kunnen verbinden.

1

Nintendo Wi-Fi USB Connector Pag. 428 ➔

Als je thuis geen draadloos Access Point hebt, kun je je Nintendo DS -systeem met het internet verbinden door gebruik te maken van de Nintendo W -Fi USB Connector, die je kunt aansluiten op een USB-ingang van een pc. Deze pc dient te beschikken over een breedband internetverbinding en Windows® XP/ Windows Vista® als besturingssysteem. De software die bij de Connector wordt geleverd moet ook geïnstalleerd zijn.

2

Los verkrijgbaar Access Point (draadloze router, etc.)

Pag. 430 ➔
en
Pag. 432 ➔

Opmerking: in deze handleiding worden 'draadloze router Access Points' simpelweg 'Access Points' genoemd.

Gebruik een Access Point die de standaard 802.11b of 802.11g ondersteunt. Je kunt geen Access Point gebruiken dat alleen 802.11a gebruikt.

Op support.nintendo.com vind je een lijst van Access Points (routers) die kunnen worden herkend door een Nintendo DSi-systeem.

NOT FOR SALE

Verbinding maken via de Nintendo Wi-Fi USB Connector (wordt apart verkocht)

Als je de Nintendo Wi-Fi USB Connector hebt aangesloten op de USB-poort van een pc met een breedband internetverbinding, kun je de pc als Access Point gebruiken.

Opmerking: voordat je de volgende instellingen configureert, moet je de registratiesoftware van de Nintendo Wi-Fi USB Connector op je computer installeren. Meer hierover lees je in de handleiding van de Nintendo Wi-Fi USB Connector.

Verbinding maken

❶ Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

❷ Raak NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR aan

❸ Bevestig dat de Nintendo Wi-Fi USB Connector klaar is voor gebruik en raak NEXT (volgende) aan.

❹ Als dit scherm is verschenen, moet je de volgende instellingen configureren op je pc.

Pc-instellingen

❺ Klik op het pictogram in het systeemvak van de taakbalk.
↓
De registratiesoftware wordt geopend

❻ Kies uit de getoonde gebruikersnamen van het Nintendo DSi-systeem ① de gebruikersnaam waarmee je verbinding wilt maken.
↓
Kies in het volgende menu ② voor PERMIT CONNECTION (verbinding toestaan).

Opmerking: kies de gebruikersnaam waarmee je verbinding wilt maken.

❼ Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.

Opmerking: als de verbindingstest mislukt, moet je de lijst van foutcodes raadplegen in de sectie Ondersteuning. Pag. 456 →

REPRINT NOT FOR SALE

Verbinding maken via AOSS

Als je Access Point AOSS ondersteunt, kun je deze functie gebruiken voor een eenvoudige instelling van de verbinding. Lees ook de handleiding van je Access Point.

Opmerking: door het gebruik van AOSS kunnen de instellingen voor je Access Point veranderen. Als je computer een internetverbinding heeft zonder AOSS, is het mogelijk dat deze na gebruik van AOSS geen verbinding meer kan maken.

Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een verbinding met het woord NONE (geen) aan.

3. Raak het AOSS-pictogram aan.

↓

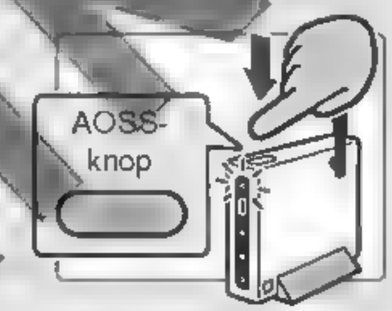
Ga verder met de volgende Access Point-instellingen.

④ Access Point-instellingen

AOSS gebruiken

Druk op de AOSS-knop tot het lampje begint te knipperen.

Opmerking: als het niet lukt om verbinding te maken via AOSS, moet je ongeveer 3 minuten wachten en het dan nog eens te proberen.



5. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen via AOSS.

AOSS gebruiken

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
Meteen na het voltooien van de instellingen voor AOSS, kan de verbinding mislukken vanwege het opnieuw starten van het Access Point. Wacht enige tijd en voer de verbindingstest dan nogmaals uit.

REPRINT
NOT FOR

Een Access Point zoeken en er verbinding mee maken

Je kunt deze methode gebruiken om een Access Point te zoeken en er verbinding mee te maken, als je Access Point geen AOSS ondersteunt.

Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een verbinding met het woord NONE (geen) aan.

3. Raak SEARCH FOR AN ACCESS POINT (Access Point zoeken) aan

4. Raak een Access Point aan om deze te kiezen. Als er geen Access Points worden gevonden, moet je proberen de instellingen handmatig te configureren. Pag. 434 →

5. Voer de sleutel in en raak OK aan. Dit verschijnt alleen als je de veiligheidsinstellingen configureert.

6. Raak OK aan.

7. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.

Opmerking: als de verbindingstest mislukt, moet je de lijst van foutcodes raadplegen in de sectie Ondersteuning. Pag. 456 →

Bij Access Points die worden aangegeven met [sleutel] moet je dezelfde sleutel gebruiken als is geregistreerd bij het Access Point Pag. 443 →

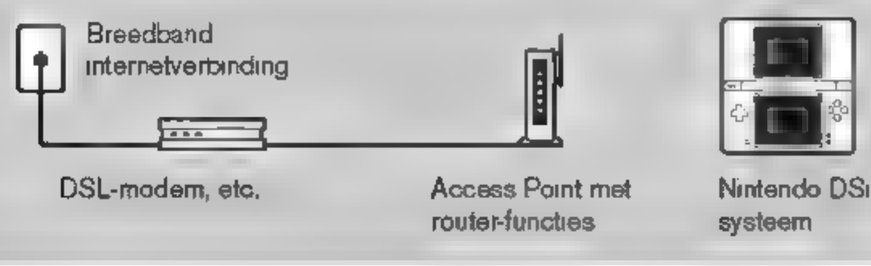
Invoer van sleutel niet vereist		Geconfigureerd met een niet-ondersteund encryptietype. Om verbinding te maken met een dergelijk Access Point, moet je verbinding maken via geavanceerde instellingen. Pag. 436 →
Invoer van sleutel vereist		

Het [signaal]-pictogram (signaalsterkte) geeft de status van de signaalontvangst aan met vier mogelijke niveaus. Een sterker signaal maakt een betere gegevensoverdracht. Pag. [illegible]

NOT FOR REPRINT

Instellingen handmatig configureren

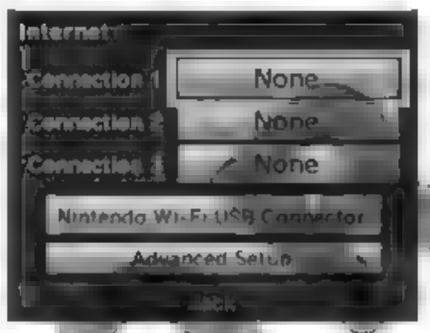
De instellingen voor je Access Point handmatig bepalen.



Verbinding maken

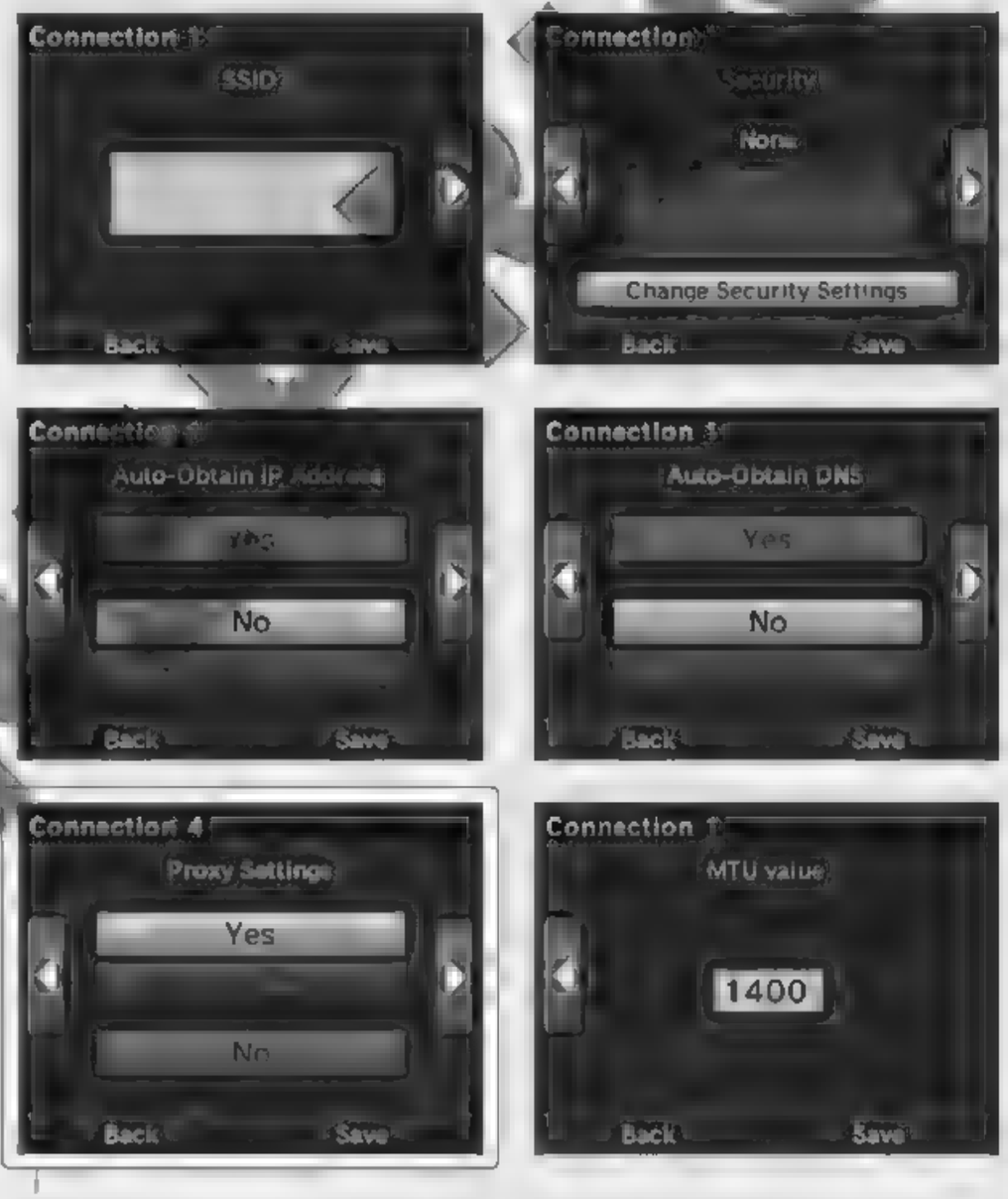
1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak een verbinding met het woord NONE (geen) aan



3. Raak MANJAL SETUP (handmatig instellen) aan.

4. Vul alle velden in en raak SAVE (opslaan) aan als je klaar bent.
Als je het IP-adres handmatig instelt, zorg dan dat je de DNS niet vergeet



Proxy-instellingen kunnen alleen geconfigureerd worden bij het configureren van geavanceerde instellingen

5. Raak YES aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid.

Opmerking: als de verbindingstest mislukt, moet je de lijst met foutcodes raadplegen in de sectie Ondersteuning.

Pag. 456 →

NOT

Geavanceerde instellingen

De geavanceerde instellingen kun je wijzigen zodat je een verbinding kunt maken met het internet, bij gebruik van software die de functies van de Nintendo DSi ondersteunt. Hierbij wordt gebruikgemaakt van een krachtige WPA-beveiliging, proxy-instellingen en van instellingen voor verbinding met WPS Pag. 442 →

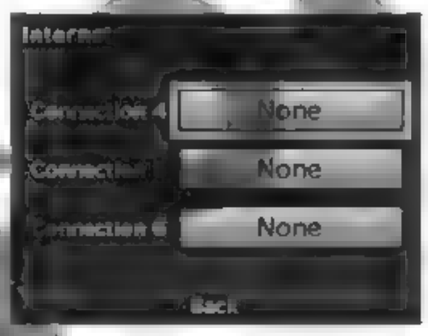
De geavanceerde instellingen (verbindingen 4 - 6) kunnen niet worden gebruikt voor Nintendo DS-software die de functies voor Nintendo DSi niet ondersteunt. Als je met Nintendo DS-/Nintendo DS Lite-software verbinding maakt met het internet, moet je de normale internetinstellingen gebruiken (verbindingen 1 - 3).

Verbinding maken

1. Raak CONNECTION SETTINGS (verbindingsinstellingen) aan.

2. Raak ADVANCED SETUP (geavanceerde instellingen) aan.

3. Raak een verbinding met het woord NONE (geen) aan.



4. Raak de verbindingsmethode aan die het meest geschikt is voor jouw type verbinding.

Instellen met WPS
Raak het WPS-pictogram aan en ga verder naar stap 5.

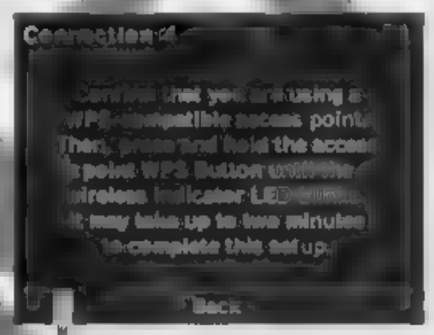
- AOSS gebruiken Pag. 432 →
- Een Access Point zoeken Pag. 432 →
- Handmatig instellen Pag. 433 →

Opmerking:
de volgende aanwijzingen zijn hetzelfde als bij het configureren van gewone instellingen.

5. Raak het verbindingstype aan dat het meest geschikt is voor je Access Point.

6. Doorloop de stappen

Knopverbinding
Houd de WPS-knop ingedrukt tot het lampje gaat knipperen



Pin-verbinding
Voer de pincode in, die verschijnt op het touchscreen van de Nintendo DSi, op het Access Point

Het kan tot 2 minuten duren voordat de instellingen zijn voltooid

7. Raak NEXT (volgende) aan.

8. Raak OK aan om een verbindingstest te beginnen.

Als de verbindingstest is gelukt, zijn de instellingen voltooid
Meteen na het voltooien van instellingen via WPS, kan de verbinding mislukken vanwege het opnieuw starten van het Access Point. Wacht enige tijd en voer de verbindingstest dan nogmaals uit.

Opties

Bekijk de systeeminformatie, wis Nintendo WFC-configuraties en zet Nintendo WFC-configuraties over

Het MAC-adres en de WFC ID van het systeem bekijken

Nintendo WFC-configuratie van het systeem wissen

De Nintendo WFC-configuratie overzetten naar een ander systeem

Waarschuwingen

- Voordat je het systeem weggooit of aan een andere gebruiker overdraagt, raden we aan de Nintendo WFC-informatie te wissen.
- Als je overstapt op een nieuw systeem, kun je de Nintendo WFC-configuratie van het oude systeem naar het nieuwe systeem overzetten.
- Als je Nintendo WFC-informatie wist of overzet, worden instellingen als vriendenlijsten en verbindingen uit het verzendende systeem gewist.

Nintendo WFC-configuratie overzetten naar een ander systeem

Nintendo WFC-informatie overzetten via DS Download Play.

Opmerking: hiermee wordt de Nintendo WFC-configuratie van het verzendende systeem gewist en wordt de Nintendo WFC-configuratie van het ontvangende systeem overschreven. Als je de configuratie verstuurt naar een Nintendo DS-/DS Lite-systeem, worden geavanceerde internetinstellingen niet verstuurd

Voorbereidingen

- Verzendende Nintendo DSi-systeem
- Ontvangende systeem (Nintendo DSi-systeem of Nintendo DS-/DS Lite-systeem)

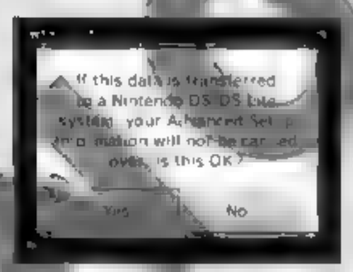
Overzetten

Op verzendende systeem

Raak TRANSFER NINTENDO WFC CONFIGURATION (Nintendo WFC-configuratie overzetten) aan

↓

Volg de aanwijzingen in beeld.



Raak Yes aan

Raak Yes aan

Raak Next aan

2 Op ontvangende systeem

Raak DS DOWNLOAD PLAY aan.

↓

Volg de aanwijzingen in beeld

Raak Select aan

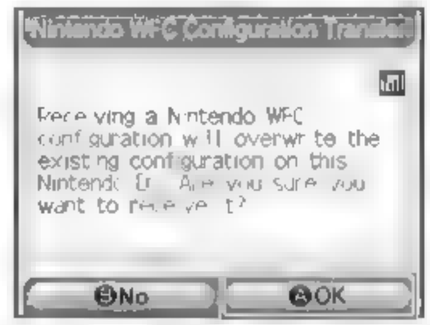
Raak Yes aan

Controleer of de getoonde gebruikersnaam daadwerkelijk de naam van het ontvangende systeem is en raak YES (ja) aan.

4 Op ontvangende systeem

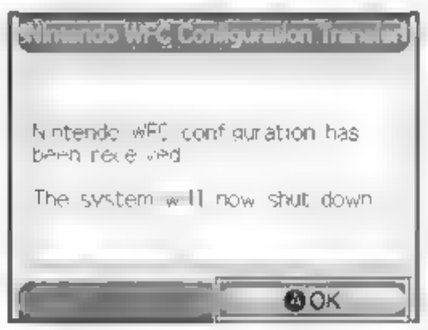
Raak OK aan als je instemt met de waarschuwing in beeld.

Opmerking: als je NO (nee) aanraakt, wordt het overzetten van de Nintendo WFC-configuratie afgebroken



5 Op verzendende/ontvangende systeem

Als het overzetten is voltooid, verschijnt er een bevestiging in beeld
Raak op beide systemen OK aan.



Het systeem bijwerken

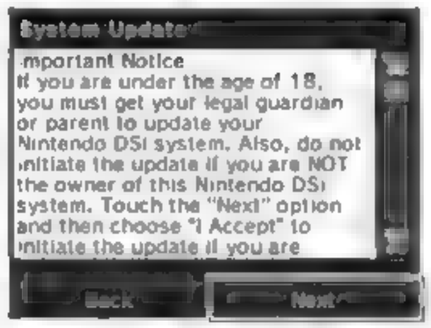
Er kunnen in de toekomst aanpassingen of toevoegingen verschijnen voor het **Nintendo DSi Menu** of de softwaretoepassingen.

Het systeem kan alleen worden bijgewerkt als er verbinding is gemaakt met het internet. Zie Pag. 424 ➔

Om het systeem bij te werken

❶ Raak YES (ja) aan.

❷ Lees de tekst in beeld zorgvuldig door en kies voor NEXT (volgende)



❸ Als je instemt met wat je hebt gelezen in ❷, moet je voor I AGREE (ik stem hiermee in) en vervolgens voor OK kiezen

Het systeemgeheugen formatteren

Kies deze optie om alle opgeslagen gegevens te wissen en het systeem terug te brengen naar de staat bij aanschaf.

❶ Kies voor FORMAT (formatteren)

Welke gegevens worden gewist?

- Software die via de Nintendo DSi Shop werd aangeschaft of toegevoegd door Nintendo DSi-software.

  Opmerking. software die via de Nintendo DSi Shop werd aangeschaft, kan kosteloos opnieuw worden gedownload.
- Gegevens die zijn opgeslagen in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem
- Veranderingen in de systeeminstellingen

Opmerking. gegevens die worden gewist door het systeem te formatteren kunnen niet meer worden teruggehaald.

De toetsenborden gebruiken

Als je ergens letters of tekens moet invoeren, verschijnt er een toetsenbord op het touchscreen. Er zijn twee soorten toetsenborden: een standaard alfanumeriek toetsenbord en een toetsenbord met tien toetsen

Alfanumeriek toetsenbord

Toetsenbord om cijfers en letters in te voeren

- Het toetsenbord voor invoer van letters en cijfers
- Toetsenbord om speciale tekens mee in te voeren
- Toetsenbord met Japanse tekens (hiragana, katakana)
- Toetsenbord om symbolen mee in te voeren
- Toetsenbord om plaatjes mee in te voeren

De toetsenborden voor cijfers en letters, speciale tekens, symbolen en plaatjes werken allemaal op dezelfde manier.

Toetsenbord met tien toetsen

Een spatie invoeren

Het laatst ingevoerde teken wissen

Termenlijst

Term	Definitie
SSID	De naam die is toegewezen aan een Access Point. Ook bekend als de ESS-ID of netwerknaam.
Sleutel	De sleutel is een getal dat wordt gebruikt om de communicatie tussen het Nintendo DSi-systeem en het Access Point te coderen. Hetzelfde getal moet voor zowel het Access Point als het Nintendo DSi-systeem zijn ingesteld. Ook bekend als de encryptiesleutel of het netwerkwachtwoord.
IP-adres	Het getal dat de bestemming en overdrachtsbron van communicatiegegevens op het netwerk specificeert.
Subnet mask	Het getal dat aangeeft welk deel van het IP-adres het bijbehorende netwerk identificeert.
Gateway	De in-/uitgang van het betreffende netwerk. Het IP-adres hiervan wordt gespecificeerd in de instellingen van het verbindingspunt.
Primaire DNS/ secundaire DNS	De server die de namen van de computers op het netwerk combineert met hun IP-adressen. Het IP-adres van deze server wordt gespecificeerd in de instellingen van het verbindingspunt.
DHCP-server	De server die het IP-adres en andere informatie specificeert, deze informatie is vereist voor communicatie over het netwerk.
MAC-adres	Het unieke getal dat is toegewezen aan elk apparaat op het netwerk. Je Nintendo DSi-systeem heeft ook een MAC-adres.
NAT	Een functie die een netwerkapparaat, zoals een router, gebruikt om de instellingen van het IP-adres te converteren, zodat een Nintendo DSi-systeem in een LAN verbinding kan maken met internet. Als men probeert een internetverbinding te maken met de NAT-functie, kan er, afhankelijk van de gebruikte netwerkomgeving, een verbindingsfout optreden.
MTU	De maximale hoeveelheid gegevens die in één overdracht kan worden verstuurd via dit netwerk.
WEP	Een methode voor het coderen van de gegevens die worden verstuurd tussen een Nintendo DSi-systeem en het Access Point
WPA-PSK(TKIP)/ WPA2-PSK(TKIP)	Een methode voor het coderen van gegevens die worden verstuurd tussen het Nintendo DSi-systeem en het Access Point. Deze coderingsmethode is veiliger dan WEP
WPA-PSK(AES)/ WPA2-PSK(AES)	Een methode voor het coderen van gegevens die worden verstuurd tussen het Nintendo DSi-systeem en het Access Point. Deze coderingsmethode is veiliger dan WEP en TKIP

Term	Definitie
WPS	Afkorting voor Wi-Fi Protected Setup (beschermde Wi-Fi-opstelling). Dit is een standaard voor gemakkelijk uitvoerbare draadloze verbindingen tussen apparaten in een LAN en veiligheidsinstellingen
Proxy	Een server die het de gebruiker mogelijk maakt een indirecte internetverbinding te maken, door de informatie die de gebruiker vraagt te ontvangen voordat deze wordt doorgestuurd naar het apparaat van de gebruiker
Wi-Fi connection ID	Een uniek nummer dat wordt toegewezen aan elke gebruiker die verbinding maakt en speelt via de Nintendo Wi-Fi Connection. Dit nummer wordt automatisch ingesteld als de gebruiker voor de eerste keer verbinding maakt met de Nintendo Wi-Fi Connection.
Nintendo WFC-configuratie	Informatie over de verbindingsinstellingen en de Wi-Fi connection ID.

Term	Definitie
Een sleutel voor draadloze beveiliging invoeren	• In het scherm met details van de verbindingsinstellingen verschijnt de sleutel als een reeks astensken (*). • De sleutel kan worden ingevoerd met ASCII-tekens of een hexadecimale code bestaande uit de cijfers 0 tot 9 en de letters 'a' tot en met 'f'. • Alleen encryptiesystemen die een sleutel gebruiken worden ondersteund door het Nintendo DSi-systeem. Als het Access Point een ander encryptiesysteem gebruikt, moet het encryptiesysteem van dit Access Point worden veranderd • Informatie over het configureren van de Access Point-instellingen, vind je in de handleiding die bij je Access Point werd geleverd.

Term	Definitie
Een WEP-sleutel invoeren	• Normaal gesproken kunnen maximaal vier WEP-sleutels worden geregistreerd voor een Access Point. Om het verbindingspunt op het Nintendo DSi-systeem in te stellen, moet de WEP-sleutel worden ingevoerd voor de eerste van de vier posities, en moeten de instellingen van het Access Points ook geconfigureerd worden voor gebruik van dezelfde WEP-sleutel • Het aantal tekens dat moet worden gebruikt voor de WEP-sleutel is als volgt: ASCII: 5, 13 of 16 tekens Hexadecimaal: 10, 26 of 32 tekens

Term	Definitie
Een WPA-sleutel invoeren	• Het aantal tekens dat moet worden gebruikt voor de WPA-sleutel is als volgt. ASCII: tussen 8 en 63 tekens Hexadecimaal: 64 tekens

NOT FOR SALE

Foutberichten en foutcodes

In de sectie Ondersteuning in deze handleiding vind je informatie over foutberichten en de codes die daarbij verschijnen Pag. 455 →

NOT FOR

NINTENDO DSi

Ondersteunings-brochure

Als je problemen ondervindt met je Nintendo DSi-systeem of wanneer een foutbericht of foutcode in beeld verschijnt, kun je dit gedeelte van de handleiding gebruiken om de oorzaak van het probleem te achterhalen.

Inhoud

- Problemen oplossen 446

Geen weergave van beeld of geluid 446

Nintendo DSi Menu
Ik kan de microfoon niet gebruiken 447

De oplaadbare batterij opladen 448

Ik kan het touchscreen niet gebruiken
SD-geheugenkaarten 449
Nintendo DSi Camera

Nintendo DSi Sound 450

Nintendo DSi Shop
Ik kan DS Download Play niet gebruiken 451
Ik kan PictoChat niet gebruiken

Ik ondervind problemen bij het gebruik van DS draadloze communicatie en spellen die daar gebruik van maken 452
De slaapstand wordt geactiveerd

Ouderlijk toezicht 453

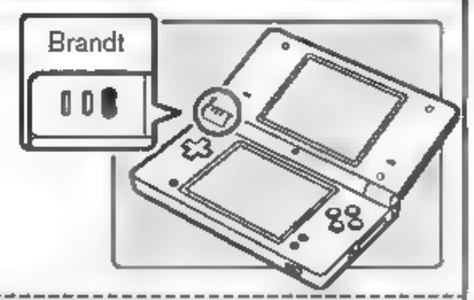
- Lijst met foutmeldingen 455
- Lijst met foutcodes 456
- Verwerking van dit product aan het eind van zijn levenscyclus ... 459
- Specificaties 460

Bekijk de volgende problemen en oplossingen, alvorens hulp te zoeken.

Opmerking: lees naast dit gedeelte van de handleiding, ook de handleiding van de software en/of accessoires die je gebruikt.

Geen weergave van beeld of geluid

- **Brandt het aan/uit-lampje?**
  Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten



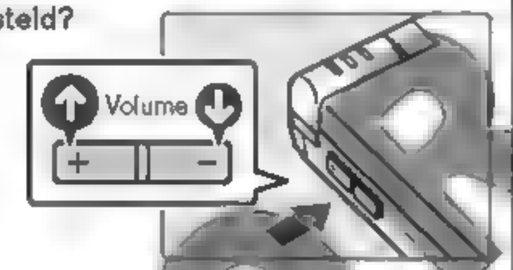
- **Is de oplaadbare batterij opgeladen?**
  Laad de oplaadbare batterij op.

- **Is de Game Card correct geplaatst?**
  Duw de Game Card voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt.

- **Is de slaapstand actief?**
  Als de **slaapstand** geactiveerd is, zal het aan/uit-lampje langzaam knipperen. Controleer het aan/uit-lampje. Als de **slaapstand** actief is, moet je deze beëindigen door het Nintendo DSi-systeem te openen.

Geen geluid uit de luidsprekers van het systeem

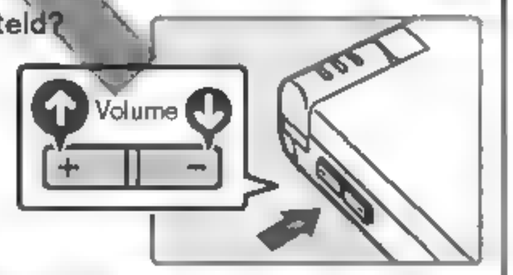
- **Is het volume op het laagste niveau ingesteld?**
  Verander het volume met de knop voor volume/helderheid aan de zijkant van het systeem.



- **Is er een hoofdtelefoon of headset aangesloten?**
  Als een hoofdtelefoon of headset is aangesloten op de Nintendo DSi, komt er geen geluid uit de luidsprekers.

Geen geluid uit de hoofdtelefoon of headset

- **Is het volume op het laagste niveau ingesteld?**
  Verander het volume met de knop voor volume/helderheid, aan de zijkant van het systeem



- **Is er een hoofdtelefoon of headset aangesloten?**
  Zorg dat de stekker van de hoofdtelefoon of headset volledig in de opening is gestoken.

Het duurt lang voordat het Nintendo DSi Menu verschijnt

- **Is er een SD-geheugenkaart (SD-kaart) met grote capaciteit in het systeem gestoken?**
  Als er een SD-kaart met grote capaciteit in het systeem is gestoken, kan het even duren voordat het **Nintendo DSi Menu** verschijnt

Hoewel er een Game Card in het systeem is gestoken, verschijnt in het Nintendo DSi Menu de tekst 'THERE IS NO CARD INSERTED IN THE DS GAME CARD SLOT' Is geen kaart in de opening voor DS Game Cards gestoken

- **Is de Game Card correct geplaatst?**
  Verwijder de Game Card en duw hem in de opening tot hij op zijn plaats klikt. Werkt dit niet, probeer het dan nog een paar keer

- **Zijn de aansluitpunten van de opening voor Game Cards vuil?**
  Gebruik een zachte doek of wattenstaafje om de aansluitpunten schoon te vegen.

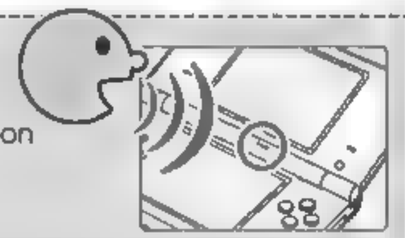
[illegible]

- **Is Ouderlijk toezicht ingesteld om, op basis van PEGI-classificaties, het gebruik van software te beperken?**
  Voer de pincode in om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel het onderdeel van Ouderlijk toezicht uit, dat het gebruik van software beperkt op basis van de PEGI-classicifaties. Pag. 453 →

Ik kan de microfoon niet gebruiken / mijn stem wordt niet herkend

- **Maakt deze software wel gebruik van de microfoon? En is dit het geval in het huidige onderdeel van de software?**
  De microfoon kan niet altijd worden gebruikt. De microfoon kan alleen worden gebruikt in onderdelen van de software die het gebruik ervan ondersteunen.

- **Werkt de microfoon naar behoren?**
  Gebruik de MIC TEST (microfoontest) in de systeeminstellingen om te controleren of de microfoon naar behoren werkt. Pag. 423 →



- **Worden stemmen van andere mensen, bijvoorbeeld vrienden en familie, wel goed herkend?**
  Stemherkenning kan bij verschillende personen verschillend werken. Sommige stemmen worden moeilijker herkend dan andere.

De microfoon reageert op de verkeerde momenten

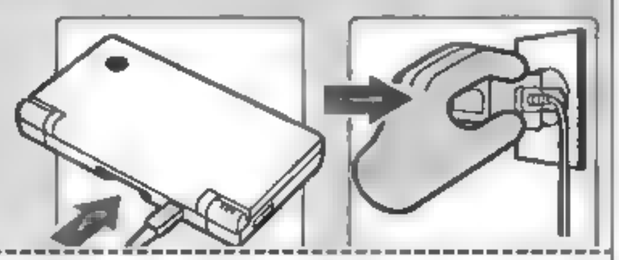
De microfoon kan ook reageren op omgevingsgeluid of het geluid dat uit de luidsprekers komt. Probeer afstand te nemen van de bron van het geluid, zet het volume van de luidsprekers lager, gebruik een hoofdtelefoon of zorg dat het omgevingsgeluid minder wordt. Gebruik de MIC TEST in de systeeminstellingen om te controleren hoe de microfoon reageert.

NOT FOR REPRINT

Ik kan de oplaadbare batterij van de Nintendo DSi niet opladen / het oplaadlampje brandt niet

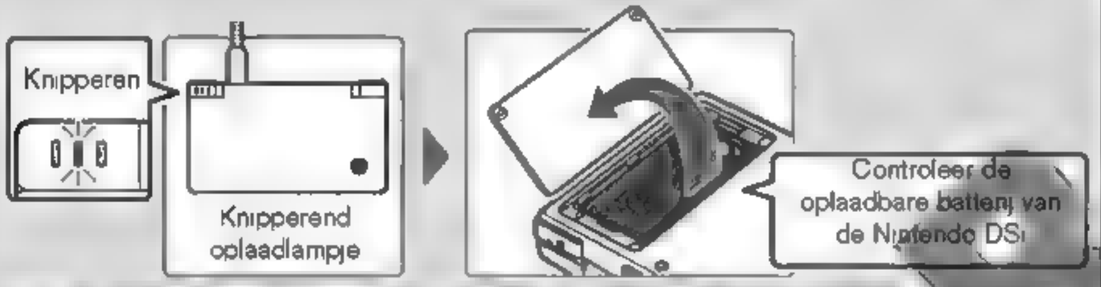
- **Gebruik je de Nintendo DSi-voeding?**
  Gebruik a. een de Nintendo DSi-voeding (WAP-002(EUR))

- **Is de Nintendo DSi-voeding correct aangesloten op het systeem en een stopcontact?**
  Zorg dat de Nintendo DSi-voeding correct is aangesloten op het Nintendo DSi-systeem en het stopcontact



- **Wordt de oplaadbare batterij opgeladen op een locatie met een omgevingstemperatuur van tussen de 5 en 35 graden Celsius?**
  Zorg dat je de batterij oplaadt op een plaats met een omgevingstemperatuur tussen 5 en 35 graden Celsius. Op een locatie met een temperatuur die buiten dit bereik valt, kan de batterij mogelijk niet worden opgeladen.

- **Brandt het oplaadlampje?**
  Als het oplaadlampje knippert, is de oplaadbare batterij mogelijk niet goed aangesloten. Zorg dat de oplaadbare batterij op de juiste manier is aangesloten.



Ik heb de oplaadbare batterij van de Nintendo DSi [illegible]

- **Speel je een spel of probeer je de oplaadbare batterij op te laden op een locatie met een omgevingstemperatuur lager dan 5 graden Celsius?**
  In omgevingen met een temperatuur lager dan 5 graden Celsius, kun je spellen niet langdurig spelen en duurt het langer dan gebruikelijk om de oplaadbare batterij op te laden

Ik kan het touchscreen niet gebruiken / het touchscreen reageert niet naar behoren

- **Worden aangeraakte plekken op het touchscreen niet goed geregistreerd?**
  Als de aangeraakte plekken niet goed worden geregistreerd, kun je dit corrigeren met de optie TOUCH SCREEN in de systeeminstellingen
  Pag. 423 →

- **Heb je een apart verkrijgbaar beschermend folie op het touchscreen geplakt?**
  Als je een apart verkrijgbaar beschermend folie op het touchscreen hebt gepakt moet je de instructies van het beschermende folie raadplegen om te zien of deze correct is geplaatst, voordat je het touchscreen kalibreert.

Mijn SD-geheugenkaart reageert niet

- **Is de SD-kaart correct in het systeem gestoken?**
  Duw de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem.

- **Is de SD-kaart kapot?**
  Gebruik hem in een computer of digitale camera om te controleren of je de bestanden op de SD-geheugenkaart kunt zien.

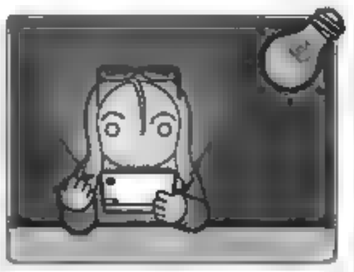
- **Staan er foto's op de SD-kaart die met Nintendo DSi Camera kunnen worden weergegeven?**
  Nintendo DSi Camera kan alleen foto's weergeven die met het Nintendo DSi-systeem zijn gemaakt. Foto's die met een digitale camera of mobiele telefoon zijn gemaakt worden niet weergegeven.

- **Staan er geluidsbestanden op de SD-kaart die met Nintendo DSi Sound kunnen worden afgespeeld?**
  Nintendo DSi Sound kan AAC-bestanden afspelen met de bestandsextensies .m4a, .mp4 en .3gp. Audiobestanden die niet zijn voorzien van AAC-codering (zoals mp3-bestanden), kunnen niet worden afgespeeld.

Nintendo DSi Camera vraagt herhaaldelijk om een foto van mijn gezicht, maar registreert deze niet

Dit gebeurt als je gezicht niet goed wordt herkend. Ga naar een goed verlichte omgeving en draai je gezicht zo dat het volledig in beeld verschijnt. Houd ook rekening met de volgende factoren die gezichtsherkenning kunnen beïnvloeden

- Verlichting en helderheid van de omgeving
- Haardracht (als het haar bijvoorbeeld het gezicht bedekt)
- Kleur van haar en wenkbrauwen
- Glans van het hoofd en gezicht
- De vorm, kleur en dikte van eventuele gezichtsbeharing
- Brillen, sieraden en piercings



NOT

Mijn ogen en mond worden niet goed herkend door Nintendo DSi Camera

Individuele verschillen en omgevingsinvloeden kunnen de werking van gezichtsherkenning hinderen. Als de positie van ogen en mond niet goed wordt herkend, moet je naar een goed verlichte omgeving gaan en je gezicht zo draaien dat het volledig in beeld past. Houd daarbij rekening met de eerder genoemde factoren.

De foto's die met de camera's zijn gemaakt hebben vreemde kleuren

Gebruik alleen de normale lens (andere lenzen kunnen vreemde kleuren laten verschijnen in je foto's) en probeer een ander onderwerp te fotograferen. Als de kleuren nog steeds vreemd zijn, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 463 ➜

Ik kan geen foto's of Instant Missies uitwisselen met Nintendo DSi Camera

- **Is Ouderlijk toezicht zo ingesteld dat het draadloos versturen van fotogegevens wordt beperkt?**
  Voer je pincode in om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen, of schakel de optie uit die het draadloos versturen van fotogegevens beperkt. Pag. 453 ➜

Nintendo DSi Sound toont geen geluidsbestanden en mappen

- **Is de SD-geheugenkaart correct in het systeem gestoken?**
  Duw de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder tot hij op zijn plaats klikt in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem.

- **Zijn de opgeslagen bestanden geschikt om te worden afgespeeld met Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound kan AAC-bestanden afspelen met de bestandsextensies .m4a, .mp4 en .3gp. Audiobestanden die niet zijn voorzien van AAC-coderng (zoals mp3-bestanden), kunnen niet worden afgespeeld.

- **Zijn er meer dan 3000 audiobestanden opgeslagen?**
  Er kunnen niet meer dan 3000 audiobestanden worden weergegeven.

- **Zijn er meer dan 1000 mappen met opgeslagen audiobestanden?**
  Er kunnen niet meer dan 1000 mappen met audiobestanden worden weergegeven

- **Zijn er meer dan 100 audiobestanden opgeslagen in een enkele map?**
  Er kunnen niet meer dan 100 bestanden worden opgeslagen in een enkele map. Als er mappen zijn met dezelfde naam als de SD-geheugenkaart, worden de audiobestand-en in deze map samengevoegd en weergegeven als een enkele map. Er kunnen niet meer dan 100 bestanden worden weergegeven voor deze samengevoegde map.

- **Zijn audiobestanden opgeslagen in een map van meer dan acht lagen diep?**
  Nintendo DSi Sound zoekt alleen naar bestanden tot een diepte van acht lagen.

Ik kan met Nintendo DSi Sound geen audiobestanden afspelen

- **Hebben de audiobestanden een formaat dat kan worden afgespeeld met Nintendo DSi Sound?**
  Nintendo DSi Sound kan audiobestanden afspelen met onderstaande kenmerken
  - Bestandsformaat: AAC (m4a, mp4 of 3gp)
  - Bitrate: 16–320 kbps
  - Frequentie: [illegible] kHz

[illegible]

- **Is je puntensaldo voor de Nintendo DSi voldoende?**
  Gebruik een van de volgende manieren om Nintendo DSi Points te kopen met het Nintendo DSi systeem
  - Credit card (VISA of MasterCard)
  - Nintendo Points Card (kan worden aangeschaft bij een Nintendo-verkooppunt)

  Opmerking: je kunt Nintendo DS Points registreren met Wi Points Cards
  Voor informatie over registreren [illegible]

- **Is Ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van Nintendo DSi Points in de Nintendo DSi Shop te beperken?**
  Voer de pincode in om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van Nintendo Points beperkt Pag. 453 ➜

[illegible]

- **Is Ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van DS Download Play te beperken?**
  Voer de pincode in om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van DS Download Play beperkt. Pag. 453 ➜

Ik kan PictoChat niet gebruiken

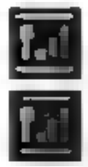
- **Bevinden zich er al 16 mensen in de gekozen chatroom?**
  Er kunnen zich niet meer dan 16 mensen in een enkele chatroom bevinden.

- **Is Ouderlijk toezicht ingesteld om het gebruik van PictoChat te beperken?**
  Voer de pincode in om Ouderlijk toezicht tijdelijk uit te schakelen of schakel de optie uit die het gebruik van PictoChat beperkt. Pag. 453 ➜

NOT FOR

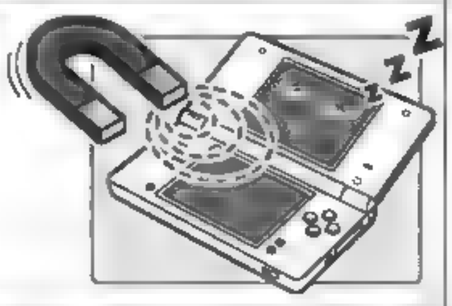
[illegible] goed kan worden gespeeld

- **Verschijnt een van deze ontvangstpictogrammen in beeld?**
  De ontvangststerkte is te laag. Verklein je afstand tot de andere speler en verwijder objecten die zich tussen jullie in bevinden.



De slaapstand wordt plotseling geactiveerd

De **slaapstand** kan geactiveerd worden door een extern magnetisch veld
Houd je systeem uit de buurt van magnetische objecten.



[illegible]

- **Heb je de juiste pincode ingevoerd?**
  Voer de juiste pincode in.
  Zie Pag. 454 ➜, als je je pincode bent vergeten.

- **Heb je het juiste antwoord gegeven op je geheime vraag?**
  Geef het juiste antwoord op je geheime vraag
  Zie Pag. 454 ➜, als je ook het antwoord op je geheime vraag bent vergeten.

Als je Nintendo DSi nog steeds niet goed werkt na het volgen van bovenstaande aanwijzingen, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 463 ➜

NOT FOR

Hoe je Ouderlijk toezicht kunt uitschakelen

Er zijn twee manieren om Ouderlijk toezicht uit te schakelen. Je kunt Ouderlijk toezicht tijdelijk uitschakelen of de instellingen van Ouderlijk toezicht veranderen.

Ouderlijk toezicht tijdelijk uitschakelen

1. Voer de pincode in, in het scherm dat verschijnt als je de niet toegestane optie kiest.
2. Raak OK aan.

Instellingen van Ouderlijk toezicht veranderen

1. Ga naar het **systeeminstellingenmenu** en kies.

2. Raak Yes aan.

3. Voer je pincode in.
4. Raak OK aan.

5. Raak Change Settings aan.

Volg dan de aanwijzingen in beeld om de instellingen te veranderen.

Als je je PIN of antwoord op je geheime vraag bent vergeten

Als je je pincode of het antwoord op je geheime vraag bent vergeten, kun je de onderstaande stappen volgen.

1. Raak I Forgot aan in het scherm waarin je je pincode moet invoeren

2. Voer het antwoord in op je geheime vraag.

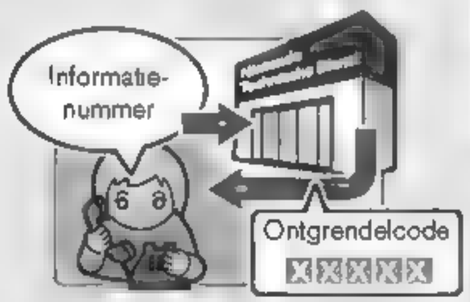
Opmerking: als je deze vraag correct hebt beantwoord, ga je naar het **instellingenscherm voor Ouderlijk toezicht**.

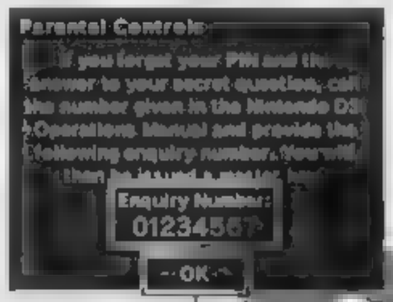
Als je het antwoord op je geheim[illegible] vergeten

3. Raak opnieuw I Forgot aan.

4. Er verschijnt een informatienummer. Geef dit nummer door aan de Nintendo Technische Dienst, deze zal je voorzien van een ontgrendelcode.

Pag. 463 ➜





5. Raak OK aan

6. Voer de ontgrendelcode in en raak OK aan

Als er iets misgaat, kunnen onderstaande meldingen in beeld verschijnen. Volg de aanwijzingen om het probleem op te lossen.

Foutmelding	Oplossing
An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please see the Nintendo DSi Operations Manual for help trouble-shooting. (Er is een fout opgetreden. Houd de POWER-knop ingedrukt om het systeem uit te schakelen. Lees de handleiding van de Nintendo DSi voor hulp bij het oplossen van dit probleem.)	Zet het systeem uit en dan weer aan. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst als het probleem zich herhaalt en het bericht nogmaals verschijnt. Pag. 463 ➜
The System Memory is damaged. Please refer to the Nintendo DSi Operations Manual for details. (Het systeemgeheugen is beschadigd. Lees de handleiding van de Nintendo DSi voor meer informatie.)	Het systeemgeheugen is beschadigd. Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 463 ➜
The device inserted in the SD Card slot can't be used. (Het apparaat in de SD-kaartopening kan niet worden gebruikt.)	In de SD-kaartopening bevindt zich een SD-kaart die niet geschikt is voor de Nintendo DSi, iets anders dan een SD-kaart of een beschadigde SD-kaart. Gebruik een goed functionerende SD-kaart die geschikt is voor gebruik met het Nintendo DSi-systeem.
There is not enough space on this SD Card. (Er is niet genoeg ruimte op deze SD-kaart.)	Verwijder overbodige software van de SD-kaart in het **gegevensbeheerscherm** van de systeeminstellingen Pag. 414 ➜ of verwijder overbodige foto's of lijstjes uit Nintendo DSi Camera. Pag. 463 ➜ Je kunt natuurlijk ook een andere SD-kaart gebruiken, als hierop nog wel ruimte beschikbaar is.
There are no empty slots on the system. (Er bevinden zich geen lege plekken op het systeem.)	Er zijn geen lege plekken beschikbaar in het **Nintendo DSi Menu**. Verwijder overbodige software in het **gegevensbeheerscherm** van de **systeeminstellingen**. Pag. 414 ➜

Als een foutmelding verschijnt die niet in de bovenstaande lijst voorkomt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst Pag. 463 ➜

NOT FOR RESALE

Foutcodes verschijnen bij een foutmelding, als de internetinstellingen niet goed zijn gemaakt of als de verbindingstest is mislukt. Bekijk de oplossingen in de onderstaande tabel en controleer de internetinstellingen van het systeem. Pag. 424 ➔ Raadpleeg ook de website van Nintendo en de handleiding van de netwerkapparaten die je gebruikt.

Opmerking, als je de Nintendo Wi-Fi USB Connector gebruikt en geen verbinding kunt maken vanwege foutcode 052003, 052103 of 052203, kan de fout worden veroorzaakt door de beveiligingssoftware of firewall op je computer. Meer hierover lees je op de website van Nintendo

Foutcodes	Probleem	Oplossing
020100–020999	Kon geen verbinding maken met de Nintendo Wi-Fi Connection	Wacht even en probeer het nog eens. Als het probleem hiermee niet is opgelost, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 463 ➔
034301–034304	Kan geen verbinding maken met de server voor het bijwerken van het systeem.	
034300 034305 – 034499	Het systeem kon niet worden bijgewerkt vanwege een internetprobleem.	
050100–050199	Kan geen verbinding maken met het internet.	
023000 – 025999	De servers van de Nintendo Wi-Fi Connection zijn erg druk of onderhevig aan onderhoud.	Wacht even en probeer het nog eens. Als het probleem hiermee niet is opgelost, kun je op de website van Nintendo zien of de server tijdelijk buiten dienst is wegens onderhoudswerkzaamheden.
034000–034218 034500–034699	Er is een fout opgetreden waardoor het systeem niet kon worden bijgewerkt.	Neem contact op met de Nintendo Technische Dienst Pag. 463 ➔
034219 034220	Onvoldoende vrije ruimte in het systeemgeheugen.	Verwijder overbodige software in het **gegevensbeheerscherm** van de systeeminstellingen. Pag. 414 ➔
050000–050099	Geen Access Point binnen bereik.	• Controleer de instellingen voor je Access Point. Het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt • Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden. • Controleer of het Access Point goed functioneert. Informatie hierover lees je in de handleiding van je Access Point
050500–050599	Je moet de gebruiksvoorwaarden accepteren	Stem in met de gebruiksvoorwaarden. Pag. 424 ➔
050600–050699	DS draadloze communicatie is momenteel uitgeschakeld in de systeeminstellingen.	Activeer de instelling voor DS draadloze communicatie. Pag. 415 ➔
051000–051099	Kon geen Access Point vinden met de ingestelde SSID.	Controleer of de SSID die voor de verbinding is ingesteld overeenkomt met het Access Point waarmee je verbinding wilt maken.
051100 – 051199	Kon geen verbinding maken met het Access Point.	• Zorg dat de ingestelde veiligheidscode voor de verbinding overeenkomt met die van het Access Point. • Als je een Nintendo Wi-Fi USB connector gebruikt, moet je je computer zo instellen dat hij verbindingen accepteert. Als deze foutcode ook verschijnt nadat verbindingen zijn toegestaan, is het draadloze signaal misschien te zwak voor je locatie. • Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden.
051200 – 051299	Kon geen verbinding maken, omdat het maximale aantal gelijktijdige verbindingen van het Access Point is bereikt.	Het Access Point waarmee je verbinding probeert te maken, kan slechts met een bepaald aantal apparaten verbinding maken. Wacht een tijdje en probeer het dan nog eens.
051300 – 051399	Kan geen verbinding maken met het toegangspunt om onbekende reden.	• Zie de oplossingen voor foutcodes 051100-051299. • Configureer de instellingen voor het Access Point opnieuw.
052000 – 052099	Kon het IP-adres niet automatisch verkrijgen.	• Activeer de DHCP-serverfunctie van je Access Point of van een ander netwerkapparaat. Als je geen gebruik kunt maken van de DHCP-serverfunctie, moet je het IP-adres en andere instellingen handmatig configureren Pag. 124 ➔ • Zorg dat het soort beveiliging en de bijbehorende code overeenstemmen met die van het Access Point waarmee je verbinding wilt maken.
052100 – 052399 312004 312005	Kon geen verbinding maken met het internet.	• Controleer of je via je netwerk verbinding kunt maken met het internet. • Bekijk de instellingen onder AUTO-OBTAIN IP ADDRESS (automatisch een IP-adres verkrijgen) in de verbindingsinstellingen. • Als de optie AUTO-OBTAIN IP ADDRESS is ingesteld op NO (nee), moet je controleren of het soort beveiliging en de bijbehorende code overeenstemmen met die van het Access Point waarmee je verbinding wilt maken
052400 – 052599 312012 312013	Kon geen verbinding maken met de proxyserver.	• Controleer of je netwerkomgeving verbinding kan maken met de proxyserver • Controleer de instellingen van de proxyserver
052700–052799	Kan geen verbinding maken omdat er een ander netwerkapparaat is ingesteld voor hetzelfde IP-adres.	Controleer de instelling voor AUTO-OBTAIN IP ADDRESS (automatisch IP-adres verkrijgen) in de verbindingsopties.

NINTENDO

Foutcodes	Probleem	Oplossing
053000–053299	Kon geen verbinding maken met het internet.	• het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt. Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden.
054000–054299 290500–290599 291000–291099	Communicatiefout. Je verbinding met het netwerk is verbroken.	• Het draadloze signaal kan te zwak zijn voor de plaats waar jij je bevindt. Probeer dichter naar je Access Point toe te bewegen en zorg dat er zich geen mensen, objecten of andere obstakels tussen het systeem en het Access Point bevinden • Misschien is het probleem van tijdelijke aard, dus wacht een tijdje en probeer het opnieuw. Als het dan nog niet werkt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst Pag. 463 ➔

Als er een foutcode verschijnt die niet in de bovenstaande lijst voorkomt, kun je contact opnemen met de Nintendo Technische Dienst. Pag. 463 ➔

Aan het eind van de levenscyclus moet je dit product niet samen met het huisvuil weggooien. In plaats daarvan moet je het product apart weggooien, in overeenstemming met de plaatselijke wetten en regels voor hergebruik. Voor meer informatie over de plaatselijke inzamelsystemen voor elektrische en elektronische apparaten, waar gratis gebruik van kan worden gemaakt, kun je contact opnemen met de plaatselijke autoriteiten.

Je kunt dit product soms ook inleveren bij je plaatselijke Nintendo-winkelier. Vaak is dit alleen mogelijk als je een vergelijkbaar nieuw product aanschaft. De winkelier kan het product dan voor je innemen en een regeling treffen voor hergebruik. Wij raden je aan om eerst te controleren of de winkelier deze service biedt.

Dit product zal hoe dan ook op een milieuvriendelijke manier worden behandeld bij een officiële recyclefabriek. De onderdelen ervan worden verwijderd, hergebruikt of gerecycled op de meest efficiënte manier mogelijk, in overeenstemming met de EU Richtlijn voor Afval van Elektrische en Elektronische Apparaten (2002/96/EC) van 27 januari 2003.

Overeenkomstig de heersende milieuwetten, moet je altijd de beschikbare inzamelsystemen voor elektrisch en elektronisch afval gebruiken. In sommige landen kan het niet voldoen aan deze regels zelfs leiden tot sancties.

Opmerkingen:

1. Afval van elektrische en elektronische apparaten kan gevaarlijke stoffen bevatten. Als hier niet op de juiste manier mee wordt omgegaan, kunnen deze schadelijk zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Daarom is het van groot belang om afval van elektrische en elektronische apparaten op een specifieke wijze te behandelen.
2. Alle elektrische en elektronische apparatuur van Nintendo, die valt onder de bovengenoemde richtlijn, is ontworpen op een manier die is toegespitst op mogelijke reparaties verbeteringen, hergebruik, ontmanteling en recycling.
3. Nintendo en haar officiële distributeurs ondersteunen recycleprogramma's in elk Europees land en gebruiken de best mogelijke technieken voor verwerking, reparatie en recycling, voor bescherming van zowel het milieu als de menselijke gezondheid.
4. Het symbool van een doorgekruiste container (zie hieronder) wordt geplaatst op alle relevante elektrische en elektronische apparatuur die door Nintendo en/of haar officiële distributeurs op de markt is gebracht na 13 augustus 2005. Dit symbool geeft aan dat deze producten aan het eind van hun levenscyclus gescheiden van ander afval moeten worden ingezameld, om er zodoende zeker van te zijn dat ze op een optimale en milieuvriendelijke wijze worden verwerkt of hergebruikt.

NOT FOR

Specificaties

Nintendo DSi-systeem

Modelnr.	TWL-001 (EUR)
Lcd-schermen	'Transmissive' TFT kleuren-lcd (kan 260.000 kleuren tonen)
Schermgrootte	3,25 inch (66,0 mm breed x 49,5 mm hoog)
Aantal pixels	256 x 192 pixels
Gebruikte stroomvoorzieningen	Nintendo DSi-voeding (WAP-002 (EUR)) Nintendo DSi-batterij (TWL-003)
Draadloze frequentie	2,4 GHz-band
Uitgangsvermogen	11b: 5,5 dBm / 11g: 5,0 dBm maximaal
Communicatiestandaar	IEEE 802.11 b/g (DSSS/OFDM)
Aanbevolen communicatieafstand	Ca. 10 - 30 m **Opmerking:** de maximaal mogelijke communicatieafstand kan afwijken, afhankelijk van de omgeving. De genoemde afstand is een ruwe schatting.
Camerafunctie	Lens: vaste focusafstand / beeldsensor: CMOS / effectieve pixels: ca. 300.000
Klokfunctie	Maximale dagelijkse afwijking van ca. 4 seconden (bij gebruik in de hieronder genoemde gebruiksomgeving)
In- en uitgangen	Game Card-opening, SD Memory Card-opening, externe uitbreidings-aansluiting, audio-aansluiting
Maximaal stroomverbruik	Ca. 2,8 W (tijdens opladen)
Gebruiksomgeving	Temperatuur: 5 - 35 graden Celsius / luchtvochtigheid: 20 - 80%
Afmetingen	74,9 mm hoog x 137,0 mm breed x 18,9 mm dik (gesloten)
Gewicht	Ca. 214 g (inclusief batterij en stylus)
Oplaadtijd	Ca. 2 uur en 30 minuten
Gebruiksduur batterij	De gebruiksduur van de batterij kan afwijken, afhankelijk van de ingestelde helderheid van de lcd-schermen.

Gebruiksduur batterij

De gebruiksduur van de batterij kan door verschillende andere factoren worden beïnvloed, zoals de software die wordt gebruikt en de omgevingstemperatuur. Beschouw de genoemde tijden dus als een ruwe schatting. DS draadloze communicatie en gebruik van de camera's kunnen de rechts getoonde gebruiksduur verkorten.

Opmerking: de helderheid van het scherm is bij aankoop ingesteld op 'Hoog'.

Hoogst	Ca. 3 - 4 uur
Hoog	Ca. 4 - 6 uur
Gemiddeld	Ca. 6 - 9 uur
Laag	Ca. 8 - 12 uur
Laagst	Ca. 9 - 14 uur

Nintendo DSi-voeding

Modelnr.	WAP-002 (EUR)
Input/output	AC 230 V 50 Hz/DC 4,6 V 900 mA
Afmetingen/gewicht	70,5 mm lang x 27,0 mm breed x 84,5 mm hoog/ ca. 80 g
Snoerlengte	Ca. 1,9 m

Nintendo DSi-stylus

Modelnr.	TWL-004
Materiaal	Plastic onderdelen (stylus (ABS)/styluspunt (PE))
Afmetingen/gewicht	Ca. 92,0 mm/ca. 1,7 g

Opmerking: bij verbeteringen aan het product kunnen de specificaties zonder verder bericht worden gewijzigd.

Notes

REPRINT

12-MAANDEN GARANTIE - NINTENDO DSi-HARDWARE

CONSUMENTENGARANTIE

Deze garantie heeft betrekking op het Nintendo DSi-systeem, alsmede op de originele software in het interne Nintendo DSi-systeem die wordt geleverd bij de aanschaf van het Nintendo DSi-systeem (de **"Nintendo DSi-besturingssoftware"**. In deze garantie worden het Nintendo DSi-systeem en de Nintendo DSi-besturingssoftware gezamenlijk aangeduid als het **"Product"**).

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo de eerste consumentkoper (**"u"**) dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekkig is, zal Nintendo, naar vrije keuze, het onderdeel van het Product dat gebrekkig is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

Deze garantie wordt toegekend in aanvulling op wettelijke garantierechten jegens uw officiële Nintendo-leverancier. Deze garantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan uw wettelijke garantierechten.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo DSi-besturingssoftware) of spellen (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product)
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte of Zwitserland zijn aangeschaft,
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciele doeleinden worden gebruikt,
- gebreken die veroorzaakt zijn door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo of waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte Nintendo DSi-handleiding of enige andere gebruiksinstructies verleend bij het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- Een geleidelijke daling van de capaciteit van de Nintendo DSi oplaadbare batterij (TWL-003) over een bepaalde tijdsperiode is geen materieel defect, noch een fabricagefout en valt derhalve niet onder deze garantie,
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo, of wanneer het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd, of
- verlies van data die door anderen dan Nintendo op het Product zijn gezet of opgeslagen.

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. - Technische Dienst
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, telefoon: 030 609 71 66
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten Nederland, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u ernstig aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden.

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg de originele verpakking bij, indien mogelijk;
2. voeg een omschrijving bij van het gebrek,
3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.

Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt) te repareren of vervangen. Voor meer informatie in dit verband en in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. - Technische Dienst
Telefoon: 030 609 71 66
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten Nederland, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO DSi-BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo DSi-besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met het Product en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopiëren, wijzigen, 'reverse engineering', 'decompiling', demonteren of aanpassen van Nintendo DSi-besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten op de Nintendo DSi-besturingssoftware.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.
Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

Nederland:
0909 - NINTENDO (0,45 Euro per min.)
of
0909 - 0490444 (0,45 Euro per min.)

De Nintendo Spéladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag
bereikbaar tussen 9.00 en 17.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:

www.nintendo.nl

REPRINT

BELGIË EN LUXEMBURG

12-MAANDEN GARANTIE - NINTENDO DSi-HARDWARE

CONSUMENTENGARANTIE

Deze garantie heeft betrekking op het Nintendo DSi-systeem, alsmede op de originele software in het interne geheugen van het Nintendo DSi-systeem, die wordt meegeleverd bij de aanschaf van het Nintendo DSi-systeem (gezamenlijk de **"Nintendo DSi-besturingssoftware"**. In deze garantie worden het Nintendo DSi-systeem en de Nintendo DSi-bestuningssoftware gezamenlijk aangeduid als het **"Product"**).

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo de eerste consumentkoper ("u") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekkig is, zal Nintendo, naar vrije keuze, het onderdeel van het Product dat gebrekkig is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

Deze garantie doet geen afbreuk aan de bepalingen van het Burgerlijk Wetboek. Deze garantie wordt toegekend in aanvulling op wettelijke garantierechten jegens uw officiele Nintendo-leverancier. Deze wettelijke garantie voorziet dat u ieder gebrek van het Product aan uw officiele Nintendo-leverancier kunt melden, indien u dit gebrek hebt ontdekt binnen de wettelijke termijn (twee jaar vanaf de levering van het Product). Deze garantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan uw wettelijke garantierechten.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo DSi-besturingssoftware) of games (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product),
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte of Zwitserland zijn aangeschaft,
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciële doeleinden worden gebruikt,
- gebreken die veroorzaakt zijn door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo of waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte Nintendo DSi-handleiding of enige andere gebruiksinstructies verleend bij het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- Een geleidelijke daling van de capaciteit van de Nintendo DSi oplaadbare battery (TWL-003) over een bepaalde tijdsperiode is geen materieel defect, noch een fabricagefout en valt derhalve niet onder deze garantie,
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo, of wanneer het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd; of
- verlies van data die door anderen dan Nintendo op het Product zijn gezet of opgeslagen.

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. - Technische Dienst
Frankrijklei 33, 2000 Antwerpen
Telefoon: 03 224 76 83
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten België, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u ernstig aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden.

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1 voeg indien mogelijk de originele verpakking bij,
2 voeg een omschrijving bij van het gebrek, evenals uw gegevens (adres en telefoonnummer);
3 stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt, en
4 zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo, door Nintendo is ontvangen.

Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt) te repareren of vervangen. Voor meer informatie in dit verband en in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. - Technische Dienst
Telefoon: 03 224 76 83
(van maandag t/m vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten België telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor je belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO DSi-BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo DSi-besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met het Product en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopieren, wijzigen, 'reverse engineering', 'decompiling', demonteren of aanpassen van Nintendo DSi-besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten op de Nintendo DSi-besturingssoftware.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.
Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:

0900 10800 (0,45 Euro per min.)

De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag
bereikbaar tussen 10 00 en 17 30 uur

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:

www.nintendo.be

REPRINT

TM, ® and Nintendo DSi are trademarks of Nintendo.

Design Registration Nos. 1287655, 1287656, and 1290969. PAT. PEND.
© 2009 Nintendo. All rights reserved.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc.
RSA is a registered trademark of RSA Security Inc.
BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.
© 2005 RSA Security Inc. All Rights Reserved.

SDHC logo is a trademark.

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

This product includes a face recognition software FSE (Face Sensing Engine) provided by OKI.

This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.
Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL Copyright © 2001–2008 Ubiquitous Corp.

Powered by Devicescape Software. Portions of this products are © 2003–2008 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.

Copyright © 2003–2008, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors. All Rights Reserved.

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).

Copyright © 1998–2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young.

Copyright © 1995–1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Nintendo DSi contains browser technology ("Opera Browser") licensed from Opera Software ASA (www.opera.com).
(Opera® Browser from Opera Software ASA. Copyright 1995-2008 Opera Software ASA. All rights reserved.)
The Opera Browser includes the Zlib compression library, developed by Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Copyright © 1995–2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Number-to-string and string-to-number conversions are covered by the following notice:

The author of this software is David M. Gay. Copyright © 1991, 2000, 2001 by Lucent Technologies.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

REPRINT
NOT FOR

TM, ® et Nintendo DSi sont des marques de Nintendo.

Numéros d'enregistrement du modèle : 1287655, 1287656 et 1290969. BREVETS EN COURS.
© 2009 Nintendo. Tous droits réservés.

Ce produit inclut le logiciel RSA BSAFE Cryptographic de RSA Security Inc.
RSA est une marque déposée de RSA Security Inc.
BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux E.U. et / ou dans d'autres pays.
© 2005 RSA Security Inc. Tous droits réservés.

Le logo SDHC est une marque déposée.

Ce produit utilise certaines polices fournies par Fontworks Inc.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques déposées de Sharp Corporation.

Ce produit contient le logiciel de reconnaissance faciale FSE (Face Sensing Engine) fourni par OKI.

Ce produit contient un logiciel de conversion de vitesse de parole développé par Toshiba corporation.
Copyright ©2008 TOSHIBA CORPORATION.

Ubiquitous TCP/IP+SSL Copyright © 2001-2008 Ubiquitous Corp.

Optimisé par Devicescape Software. Des parties de ce produit sont © 2003-2008 Devicescape Software, Inc. Tous droits réservés.

Copyright © 2003-2008, Jouni Malinen <j@w1.fi> et collaborateurs. Tous droits réservés.

Le logiciel WPA Supplicant est distribué sous la licence BSD.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR LES DETENTEURS DU COPYRIGHT ET LEURS COLLABORATEURS, ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITE MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS LE DETENTEUR DU COPYRIGHT OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit contient des logiciels développés par The OpenSSL Project et destinés à être utilisés dans le OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).

Copyright © 1998-2007 The OpenSSL Project. Tous droits réservés.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR THE OpenSSL PROJECT ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITE MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS THE OpenSSL PROJECT OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit contient un logiciel cryptographique écrit par Eric Young.

Copyright ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT" PAR ERIC YOUNG ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, TELLES QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITE MARCHANDE ET DE L'ADEQUATION A UNE FIN DONNEE, SONT EXCLUES. EN AUCUN CAS L'AUTEUR OU SES COLLABORATEURS NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, PARTICULIER, PUNITIF OU CONSEQUENT (Y COMPRIS, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA FOURNITURE DE BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES OU ENCORE L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITE), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE DEFINITION DE RESPONSABILITE, QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE STRICTE OU RESPONSABILITE CIVILE (Y COMPRIS POUR NEGLIGENCE OU TOUTE AUTRE CAUSE), DECOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE D'UN TEL DOMMAGE.

Le Nintendo DSi Browser contient une technologie de navigateur ("navigateur Opera") sous licence d'Opera Software ASA (www.opera.com). (Navigateur Opera® d'Opera Software ASA. Copyright 1995-2008 Opera Software ASA. Tous droits réservés.)

Le navigateur Opera contient la bibliothèque de compression Zlib, développée par Jean-loup Gailly et Mark Adler.

Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly et Mark Adler.

Les conversions number-to-string (conversion de valeur numérique en chaîne de caractères) et string-to-number (conversion de chaîne de caractères en valeur numérique) sont couvertes par l'avis suivant :

L'auteur du logiciel est David M. Gay. Copyright © 1991, 2000, 2001 par Lucent Technologies.

La permission d'utiliser, copier, modifier et distribuer gratuitement ce logiciel, à toute fin, est accordée par la présente, sous réserve que cet avis soit repris dans son intégralité dans toutes les copies de tout logiciel étant ou contenant une copie ou une modification du présent logiciel ainsi que sur tous les exemplaires de la documentation d'accompagnement du présent logiciel.

LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI "EN L'ETAT", SANS LA MOINDRE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. EN OUTRE, NI L'AUTEUR NI LUCENT NE PRENNENT D'ENGAGEMENT NI NE DONNENT DE GARANTIE D'AUCUNE SORTE QUANT A LA QUALITE MARCHANDE DU PRESENT LOGICIEL OU A SON ADEQUATION A UNE FIN DONNEE.

REPRINT

DECLARATION OF CONFORMITY / DECLARATION DE CONFORMITE

Nintendo hereby declares that "Nintendo DSi" is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of directive 1999/5/EC. This Declaration of Conformity is published on our website. Please visit **http://docs.nintendo-europe.com**

Hiermit erklärt Nintendo, dass sich „Nintendo DSi" in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet. Sie finden diese Konformitätserklärung auch auf unserer Internet-Seite:
http://docs.nintendo-europe.com

Par la présente, Nintendo déclare que périphérique « Nintendo DSi » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Cette déclaration de conformité est accessible sur notre site Internet. Veuillez visiter le site **http://docs.nintendo-europe.com**

Hiermee verklaart Nintendo dat „Nintendo DSi" in overeenstemming is met de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG. Deze verklaring is terug te vinden op onze website **http://docs.nintendo-europe.com**

CE 0125

Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.

Nintendo DSi™ conforms to:
Nintendo DSi™ geprüft nach:
Nintendo DSi™ en conformité avec :
Nintendo DSi™ voldoet aan:

- TOY Directive (88/378/EEC)
- EMC Directive (2004/108/EC)
- Low Voltage Directive (2006/95/EC) for Power Supply
- Radio and Telecommunications Terminal Equipment Directive (1999/5/EC)

THE POWER SUPPLY INCLUDED IS SUITABLE FOR USE IN THE E.E.A. AND SWITZERLAND EXCEPT FOR THE UK, IRELAND AND MALTA. DO NOT USE IT IN COUNTRIES WHERE VOLTAGE REQUIREMENTS ARE DIFFERENT.

DAS BEILIEGENDE NETZTEIL IST ZUM AUSSCHLIESSLICHEN GEBRAUCH INNERHALB DES EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTSRAUMS UND DER SCHWEIZ BESTIMMT, MIT AUSNAHME VON GROSSBRITANNIEN, IRLAND UND MALTA. NICHT ZUM GEBRAUCH IN LÄNDERN MIT ABWEICHENDER NETZSPANNUNG.

A CAUSE DES MODULES RADIO INCORPORES DANS CE PRODUIT, CELUI-CI EST CONÇU POUR UNE UTILISATION EN SUISSE, AU SEIN DE L'E.E.E. ET EN INTERIEUR UNIQUEMENT. LE BLOC D'ALIMENTATION INCLUS CONVIENT A UNE UTILISATION EN SUISSE ET AU SEIN DE L'E.E.E., A L'EXCEPTION DU ROYAUME-UNI, DE L'IRLANDE ET DE MALTE. NE L'UTILISEZ PAS DANS LES PAYS OU LE VOLTAGE EST DIFFERENT.

DE RADIOMODULES DIE ZIJN VERWERKT IN DIT PRODUCT MAKEN HET GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNEN DE EUROPESE ECONOMISCHE RUIMTE (EER) EN ZWITSERLAND. HET PRODUCT IS ALLEEN GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNENSHUIS. DE VOEDING IS GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNEN DE EER EN ZWITSERLAND, MET UITZONDERING VAN HET VERENIGD KONINKRIJK, IERLAND EN MALTA. GEBRUIK HEM NIET IN LANDEN MET EEN AFWIJKEND VOLTAGE.

Patent Information

European Patent Numbers: 437,630; 470,615; 473,390; 473,392; 487,266; 487,267; 487,299; D248,653-1; D567,672-1; D567,680-1.

United Kingdom Patent Numbers: 2,247,107.

German Patent Numbers: 69,109,821; 69,124,077; 69,125,661; 69,125,914; 69,131,172.

Spanish Patent Numbers: 2,079,529.

Other patents pending.

NOT FOR REPRINT

NOT FOR REPRINT

©/TWL-EUU

NINTENDO DS.

Operations Manual

Bedienungs-anleitung

Mode d'emploi

Handleiding

UK and Ireland:
Nintendo UK
55–57 High Street, Windsor, Berkshire, SL4 1LP, U.K.
www.nintendo.co.uk

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne"-6 bd de l' Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V.-Belgium Branch
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Nintendo

PRINTED IN CHINA
IMPRIME EN CHINE